

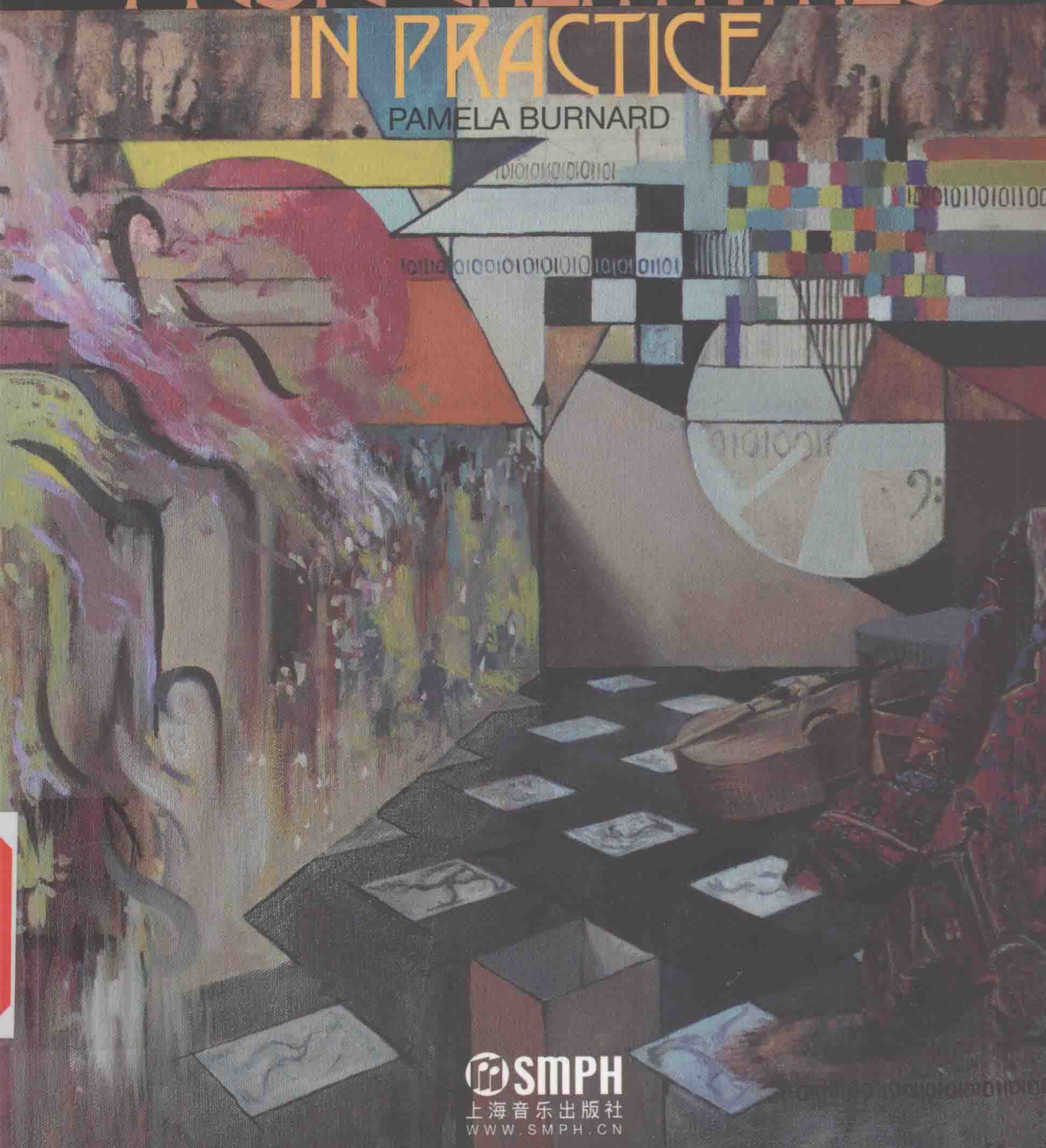
SMPH
原版引进
ORIGINAL EDITION
LICENSING

帕梅拉·伯纳德 著 喻意 译

实践中的音乐创造

MUSIC CREATIVITIES IN PRACTICE

PAMELA BURNARD



SMPH
上海音乐出版社
WWW.SMPH.CN

帕梅拉·伯纳德 著 喻意 译

实践中的音乐创造

IN PRACTICE

PAMELA BURNARD

上海音乐出版社

图书在版编目(CIP)数据

实践中的音乐创造 / 帕梅拉·伯纳德著; 喻意译 -

上海: 上海音乐出版社, 2015.11

ISBN 978-7-5523-0839-6

I. 实… II. ①帕… ②喻… III. 音乐创作 IV. J604

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 098678 号

© Oxford University Press 2012

Chinese Version © Shanghai Music Publishing House 2015

"MUSICAL CREATIVITIES IN PRACTICE, FIRST EDITION" by Pamela Burnard was originally published in English in 2012. This translation is published by arrangement with Oxford University Press.

书 名: 实践中的音乐创造

著 者: 帕梅拉·伯纳德

译 者: 喻 意

出 品 人: 费维耀

责任编辑: 段劲楠

封面设计: 陆震伟

印务总监: 李霄云

出版: 上海世纪出版集团 上海市福建中路 193 号 200001

上海音乐出版社 上海市绍兴路 7 号 200020

网址: www.ewen.co

www.smph.cn

发行: 上海音乐出版社

印订: 上海图宇印刷有限公司

开本: 700×1000 1/16 印张: 24.75 字数: 416 千字

2015 年 11 月第 1 版 2015 年 11 月第 1 次印刷

印数: 1—2,000 册

ISBN 978-7-5523-0839-6/J · 0760

定价: 58.00 元

读者服务热线: (021) 64375066 印装质量热线: (021) 64310542

反盗版热线: (021) 64734302 (021) 64375066-241

郑重声明: 版权所有 翻印必究

谨以此书献给布伦特

作者致谢

在本书的写作过程中,我得到了很多人的帮助。本书介绍的19位音乐家来自不同领域,他们都取得了卓越的成绩。感谢他们从本书写作之初直到出版,慷慨地向我提供帮助、接受采访并与我互通邮件。

感谢安娜·威廉姆斯(Anna Williams)在早期研究中做出的贡献,感谢苏珊·伯纳德(Susan Barnard)和苏·康拉德(Sue Conrad)的转录工作,同样,我要感谢剑桥大学的同事坚持不懈的付出,特别是迈克·杨格(Mike Younger)、保罗·安德鲁斯(Paul Andrews)、莫拉格·莫里森(Morag Morrison)以及理查德·希克曼(Richard Hickman)。

感谢同事与朋友们在本书写作过程中给予我的支持。感谢利兹·特雷(Liz Tray)、塞西莉亚·比约克(Cecilia Bjork)、加里·斯普鲁斯(Gary Spruce)、马丁·克鲁南(Martin Cloonan)、莉亚·卡多斯(Leah Kardos)、加斯·斯塔爾(Garth Stahl)、迈克尔·皮尔森(Michael Pearson)、格兰·拉德纳(Glen Ladner)以及查理·福特(Charlie Ford)在关键时期为原稿的不同部分提出的意见和反馈。特别感谢克里斯汀·姚(Christine Yau)、安娜·汪(Anna Wong)、罗伯托·瓦朗特(Roberto Valente)以及克里斯汀·瓦茨(Christine Watts)在本书结稿过程中做出的重要贡献。

感谢剑桥大学出版社工作人员马丁·鲍尔(Martin Baur)、夏洛特·格林(Charlotte Green)、艾比盖尔·斯坦利(Abigail Stanley)以及兼职工作人员洛特卡·辛哈(Lotika Singha)和金·斯特林格(Kim Stringer)为本书出版提供的支持及付出的热情。

最后,也是最重要的一点,感谢家人对我的爱,感谢丈夫布伦特(Brent)对我的耐心和信赖。

原著书评

P. 伯纳德教授因研究创造力享誉世界，此书语言优美，对音乐创造力的社会属性作出了客观中肯的评价，定将不负众望。作者从多种音乐的创作背景入手，探索了“现实世界”中的音乐创造力，给音乐教学活动带来了很大启发。未来，此书将成为教学活动的必读书目，对于致力于多元音乐世界中创造力的研究人员而言，该书也不可 unread。

伦敦大学教育学院，音乐教育学教授

露西·格林 (Lucy Green)

此书探索分析了各种各样的音乐创造实践，意义非凡。此书研究方法扎实，通过参访多个音乐创作人进行实证研究，并对研究材料进行全面的理论分析。P. 伯纳德教授在书中提到多种音乐创作实践，既包括创作型歌手、DJ 和原创乐队的创作活动，也涉及经典音乐创作、即兴创作和互动性音频设计等活动。她将这些看似与音乐场域不相关的创作活动联系起来，从社会文化角度探讨了音乐创造力。结合创造力大师米哈里·奇克森特米哈伊 (Mihaly Csikszentmihalyi) 和皮埃·布尔迪厄 (Pierre Bourdieu) 的相关理论，此书破除了人们对音乐创造力的误读，为音乐教学提供了有益的指导。伯纳德教授开音乐创造力研究之先河，为音乐创造教学活动提供了方法上的指导，巧妙地让诸多创意成为现实。从诸多方面来讲，该书都是音乐创造力研究的前沿之作，也丰富了该领域的著作。

纽卡斯尔大学教授、《创造力与文化生产》一书作者

菲利普·麦金太尔 (Phillip McIntyre)

此书内容精彩，语言优美，不仅对音乐创造力研究充分，理论依据也颇为详实。对喜欢音乐的任何人来说，该书都不失为饕餮盛宴之作。

剑桥大学教授

戴安·雷伊 (Diane Reay)

此书极大地改变了我们对当代音乐创作活动的认识，它着眼于音乐创作的社会环境，通过实证研究和理论分析，加深了人们对音乐创造力的理解。该书文风优美，论证充分，不仅为音乐创造力研究提供了理论框架，而且列举了不同领域音乐家的创造性活动，为其论证提供了实例支撑。对当今复杂的音乐创造活动感兴趣的任何人来说，此书都不可错过。

美国西北大学本尼音乐学院音乐研究处处长、音乐教育学教授
约翰·贝蒂（John Beattie）和皮特·韦伯斯特（Peter R. Webster）博士

长久以来，对贝多芬的过度崇拜使我们对音乐创造力产生了误读。本书通过广泛剖析不同类型的音乐创作活动，生动形象地阐述了创造力是如何在日常创作实践中产生的。同时，书中也探索了音乐创造力对音乐教育的影响。伯纳德对“音乐创造力”的详尽论述无人能及。

不列颠学会会员、剑桥大学音乐教授
尼古拉斯·库克（Nicholas Cook）

无论从深度还是从广度来讲，本书都堪称一流。伯纳德采访了19位世界知名的音乐家，足迹遍布英国、欧洲和澳大利亚，采访对象包括原创乐队、创作型歌手、俱乐部DJ、当代古典音乐作曲家、即兴演奏家以及创作游戏音乐的音频设计师。这必定花费了数年时间。本书最精彩的部分在于接受采访的各位音乐家对自己创造实践的叙述。伯纳德教授以敏锐的思维捕捉到了每位音乐家独特的创造力，并据此认为，当今世界不存在唯一的音乐创造力。相反，我们应该称之为“多样的音乐创造力”。同时，接受采访的音乐家也指出了音乐创造力的合作性和社会性。此书一经出版，便消除了人们对19世纪浪漫主义天才作曲家的过度“神化”。

美国圣·路易斯华盛顿大学教育学副教授
《团队天资与创造力解读》一书作者
凯斯·索绪尔（Keit Sawyer）

P. 伯纳德教授的新著从社会学的角度阐释了音乐创造是如何产生的，对音乐教学有何影响，它挑战了传统观点，加深了人们对音乐创造力的理解。本书内容安排精妙，研究全面，关注读者需求，能够引发读者共鸣，对社会背景中的音乐创造力

探索实践具有很强的实际指导意义。

英国艾克赛特大学和开放大学教授

安娜·克拉夫特 (Anna Craft)

当下,对音乐创造力的研究不断深入,《实践中的音乐创造》一书改变了我们对音乐创造力的看法,它对音乐学习产生了巨大影响,因而在竞相涌现的新一代著作中占有独特地位。该书将创造力与所谓的“艺术”、天才和标新立异分割开来,从团队、观察和学习的角度研究创造力的产生。因此,在音乐教学过程中,我们对创造力的理解不能再局限于传统的教学模式。

我们往往认为音乐天才不需要接受专业学习,他们天资过人,遥不可及。该书为我们真实地展现了音乐创造实践中的习性,将我们从盲目崇拜中解放出来。同时,本书也让我们开始关注音乐学习和演奏中的创造性,这在我们日常生活、学习和工作中十分常见,我们也可以不断学习借鉴。伯纳德教授的研究解开了复杂的音乐创造力的神秘面纱,我们由此可以在教学过程中有意识地致力于音乐创造活动。

昆士兰科技大学ARC创意产业研究中心副教授

艾瑞卡·麦克威廉姆 (Erica McWilliam)

此书破除了人们对儿童音乐创造的误读,弥补了该领域的不足,意义重大。该书提供了一个框架,阐述了不同创作背景中的音乐创造力以及音乐创造力是如何在现实实践中产生的。对此,我尤其欣赏。这种创造性的思维不仅能够激发音乐教育领域中的创造意识,还将对该领域的理论研究产生深远影响。

澳大利亚墨尔本大学墨尔本音乐学院奥蒙德学院院长

盖瑞·迈克匹森 (Gary McPherson) 教授

此书理论依据充分,实例丰富,纠正了西方社会对创造力单一狭隘、先入为主的认知,为音乐教育中多元的音乐创造力提供了框架,奠定了基础。

澳大利亚格里菲斯大学昆士兰音乐研究中心

黑博·西博思 (Huib Schippers) 教授

原著序言

在成为教育家、研究者以及作家之前，我还是一名音乐家。我诠释和演奏过的大名家作品成百上千。我熟知作曲家的作品，就像音乐学家熟知音乐、人类音乐学家熟知文化、社会学家熟知社会、心理学家熟知作曲家内心世界一样。从小与音乐结缘，我一直都在学着了解我是谁，我的希望是什么，成为音乐院校培养出来的一名钢琴家会帮助我建立什么样的事业轨道。我把许多名作曲家以及名演奏家奉为榜样，收集了很多他们的肖像与半身像。那时候我对巴赫与贝多芬的关注度远远超过了对女性作曲家、流行歌作曲家或是爵士乐音乐家的关注度，但后者后来对我产生了巨大的影响。这些是我早期的一些实践，可是在我的学习生涯发展过程中，几乎没有给予它们应有的重视。

无论是在大学前还是大学中，我受到的教育只是教我怎样演奏和表演。至于如何去创作，如何像音乐家那样将自己的创意、发现和领悟融为一体，却从未被涉及。我演奏的音乐很少是自己创作的，演奏自己创作的曲目一只手都可以数得过来。但与所有的孩子和年轻人一样，我也曾在家中创作自己的音乐。我甚至还在一个音乐艺术节上演奏了自己创作的曲目，可那次却罕见地没有获得任何奖项，回到家中，我失望至极。于是，我很快学会了其中的“法则”，明白了众多音乐机构主观持有的强权观点——我们必须重视现实社会的品味构成。

我在音乐学院学习了四年。最后一年，我和交响乐队演奏了贝多芬的《皇帝协奏曲》，获得了第一名。但是，我虽然获得了诸多的成就，作曲和即兴创作却从未得到认可。我从小在澳大利亚长大，曾在乡间学校读书。我对音乐学习的长久记忆是老师教课学生上课，以分数为评判标准的考试，在音乐艺术节上的成功表演，参加交流活动，以及去大城市的音乐学院为国际钢琴大师的讲习班进行演奏。

每个人过去的经历都会现实中影响着个人的行动和态度。从音乐学院毕业几年后，我作为一名专业音乐人，在现实面前措手不及，深感挫败。后来我加入了摇滚乐队，用键盘和音乐合成器表演声乐声部。而在获得这样一种创新性身份之前，我作为音乐人的性情和习惯都已经养成。我沉浸在流行音乐的世界中，新的活动让我认识到音乐的多样性、独立性、创新性，它增强了我的身份认同感，为我的音乐

生涯提供了全新的视角。我热爱乐队的活力，热爱音乐、观众和媒体之间的相互作用，热爱音乐的集体创作。高水平的专业技能及多方面的才能使我能够在流行音乐领域担任客席音乐家，我过渡到一个全然不同的音乐世界里，这里有摇滚乐和流行乐。那是我第一次感受到自己和他人的创造带来的喜悦。

一直以来，不管是作为有资质的社会机构，还是从其课程的主导知识形式来说，音乐学校的高艺术姿态在起初即阻断了能打破西方古典音乐垄断局面的其他音乐的发展可能性。在音乐学校，西方“艺术”音乐准则、对贝多芬的崇拜以及对音乐创作的狂热，界定了音乐专业的一些规则。音乐学校重视名作曲家，因此得以保留高品位准则。^[1]

现在回想起来，我的学习生涯能一直持续到攻读儿童音乐创造力专业的博士学位一点都不奇怪。我确实是通过上学才了解音乐的。把音乐老师视为次要及“二等”存在的错误观念助长了音乐专业等级制度的形成，而这些制度仍然约束着现今音乐专业毕业生的发展。我自身的音乐学习就只局限在音乐史和听力训练上。等我真正挣脱这些束缚，尤其是开始在学校教授音乐课程以后，我才意识到，为什么孩子们惧怕创造及其失败。有的孩子（像我一样）选择沉默地逃离、退出或是尽量避开施加在他们身上的创造期望，有的孩子则抱怨制度问题，开始搞破坏，挑战传统。写这本书的经历让我认识到，研究音乐创造并非易事。

在某一领域进行研究，需要追根溯源，展现多方观点，采用能够激发讨论和深度倾听的问询方式，忠实地体现人们的实践与经历——我深知其重要性。所以我去过酒吧，去过爵士乐和摇滚乐的亚文化演唱会，参加过聚会和一些其他场合的活动。这些体验使我开始认识到，音乐专业的等级制度反映在特定音乐类型的定位及地位上。我不断研究在日益复杂、竞争日益激烈的社会文化环境中，我们的生活与工作是多么的制度化。而这种环境中，特定类型的音乐及从属音乐类型的定位要求音乐家打破个人态度及等级制度的障碍。

本书集中讨论研究了现实世界中20位当代音乐创造实践专家的实践行为，追溯了音乐创造力含义的不断变化，并尝试从当代社会学、文化及心理角度，对音乐创造力这一概念进行扩展。书中对音乐创造力的社会构建提出了全新视角，介绍了多

[1] 请参见班尼特 (S. Bennett, 2010) 的一本非常优秀的著作，涉及音乐高等院校、培训中的困境与机遇、古典音乐家的职业准备以及古典音乐职业方面的内容。还请参见珀金斯 (Perkins, 2012) 撰写的对音乐学校学习文化的详尽分析，以及特里安塔弗拉基 (Triantafyllaki, 2008) 的作品成果，他揭露了已证实的有关音乐学校教与学的研究成果，涉及我们对音乐家们在音乐高等院校的教育及培训观念的探究。

种创造实践,帮助构建了音乐行业与教育、艺术家与教育者之间的桥梁和合作关系,促进了虚拟和真实社区的文化发展。虽然我不是研究布尔迪厄的学者,但在研究音乐的多样化创造力方面,我会采用他提出的多种工具方法。

本书强有力地纠正了过去被人们所误读的观念,这些观念仅仅把创造概念看作是单一的活动。书中提出,当音乐创造力在文化历史时空的主体客体间传播接力时,要把它变成多形式的表达概念,对其进行概念扩展。本书以霍华德·贝克尔(Howard Becker, 1984)和麦克·格伦菲尔(Michael Grenfell, 2008)的作品为基础,审视音乐创造力的概念发展历史,探索我们作为生产者以及消费者所相信、所实践的以下几方面内容:

(1) 膜拜浪漫主义陈规,视创作者为天才;

(2) 盲目崇拜^[1]音乐创作,误视其为固定模式,此观念深深植根于其发展历史;

(3) 把高姿态的音乐类型(或“高级艺术”正统观念)奉为圣典,表现在以下方面:主流西方音乐、爵士乐以及流行音乐论述的霸权力量,^[2]个人误识在公众观念养成中的作用,以及把创作人看作是珍视独创性/原创性论述的天才圣人的局限性观点。

关键问题包括:什么原因导致特定类型的音乐创造力与众不同?音乐创造力如何帮助明确生产与消费之间的关系(不管这种关系是来源于社会或宗教资助、市场交换、公共及受补助的文化机构,或是后期资本主义中的多极文化经济)?虽然我知道“音乐”既是单数名词,也是复数名词,但音乐创造力的单数概念并不能反映音乐创造力社会生产的复数概念。本书中,我会讲到音乐创造力的一个复数概念,它兴起于过去的三百年间,在当今占主导地位的、普遍存在的音乐实践中起着重要作用。

本书对“音乐创造力”这一概念进行了扩展,并对把创造者视为天才的浪漫主义陈旧观念以及主流西方音乐和流行音乐论述的霸权力量进行了批判性分析。本书在实验的基础上,深入调查了与多类型音乐创造力相关的主要观点,为超越理论认识与实证研究根深蒂固的地位打下了基础。本书试图阐明:音乐创造不是一个人拥

[1] 请参见高尔(Goehr, 1992)的《音乐作品的幻想博物馆》(*The Imaginary Museum of Musical Works*)。书中作者提出了一个强有力的论证,那就是“基于作品”的实践,这种实践的中心观点是音乐作品完美地形成深受历史与误识影响渗透的杰作。

[2] 请参见布朗宁(Blanning, 2008)的观点,他检视了从对浪漫主义的膜拜到技法等一切因素是如何造就了音乐在西方不可阻挡地崛起之势,使音乐成为最普遍的主导艺术形式。

有或者没有的东西，而是人们一起做的事情。

本书直捣西方音乐传统研究的核心，坚持认为不存在适用于所有音乐的单一音乐创造力。摆在中心位置的是对现代音乐家实践行为的记述，这些专业音乐家包括数字音乐家、电子游戏音效师、社区音乐家、创作歌手、唱片制作人、原创乐队、DJ、表演艺术家以及现代古典及先锋派作曲家。他们的实践记述使我们对多元音乐创造力的推测走向明确与具体。本书挑战了束缚著名作曲家的专有高级艺术正统观念，指出了与单一音乐创造力概念相关的其他观念与认识的错误之处。本书力主进一步研究多元音乐创造力，不应只局限于个人创造天赋理所当然的假设和陈规概念，但同时也要认识到这些概念的历史影响力和持续吸引力。

本书分为三部分。第一部分在概念上对音乐创造力的历史进行了重点介绍，追溯了音乐创造力含义的发展变化，批判了那种把创作者视为天才的浪漫主义陈旧观念。本部分运用了皮埃尔·布尔迪厄（Pierre Bourdieu）的思维工具——场域、习性和资本，同时借鉴了社会现实主义的观点，来说明“正式的”音乐创造不是像它本身所宣称的那样，而是反映了主导社会群体所隐藏的兴趣和经历，并提供了不同创造力类型存在价值差别的例子。

第二部分则采用了布尔迪厄提出的“场域”“习性”“资本”和“实践”思维工具，展现了19位音乐家的现代创新型音乐实践，他们都捍卫了音乐创造力的多样性。有时，他们的工作很难用任一领域或特定行业的简单划分来解释。为了理解这些真实世界的实践，我们需要着眼于音乐家的思考、行动及创作方式，了解他们的实践基础以及实践过程和原则发生的资本基础。

第三部分强调了音乐中教与学的含义。为了更好地理解多元化音乐创造力以及有社会反响的音乐教学实践的发展，我提出了一个理论框架。该框架研究了音乐教育领域怎样与行业经验关联更紧密，至少要知道音乐家在现实世界实践中是如何进行创作的。本部分还讨论了在互联网、数字化学习以及虚拟领域，音乐创造力扩展概念的实施方式。

附录一（方法论与方法）与附录二（理论）对研究这一领域的学生会很有帮助，他们可以从中学到“权威人士”对音乐创造力研究中涌现出的问题与困境的描述。附录三提供了一些补充性资料，包括对已明确创造力的总结以及本书中提到的音乐家参与者的详细信息。附录四指出了儿童音乐创造力的十大误解。

先于本书出版的近代大多数书籍都是关于在实体层面对音乐创造力进行解释的

内容，如人格特质，或者是源于个人努力的创作产品，这种情况是在个人思维的独立运作下发生的。一些书则是关于久已不在人世的西方艺术作曲家们的传记[约翰·斯洛博达(John Sloboda)的《探索音乐思维》(*Exploring The Musical Mind*, 2005)]或是音乐的创造性过程[安·麦卡琴(Ann McCutchan)的《歌唱的缪斯》(*The Music that Sings*, 1999)];还有一些书的受众定位在对不同爵士音乐家世界感兴趣的读者[保罗·柏林纳(Paul Berliner)的《爵士乐思考》(*Thinking in Jazz*, 1994)],或是对摇滚乐团向我们呈现的特定音乐创造实施方式感兴趣的读者[如露西·格林(Lucy Green)的《流行音乐家如何学习》(*How Popular Musicians Learn*, 2002)],或是对文化实践与现代实践感兴趣的读者[如安德鲁·福特(Andrew Ford)的《作曲家对作曲家:现代音乐谈话录》(*Composer to Composer: Conversations about Contemporary Music*, 1993)],或威廉姆·达克沃斯(William Duckworth)的《谈论音乐》(*Talking Music*, 1995),或安东尼·德克蒂斯(Anthony DeCurtis)的《换句话说:艺术家谈论生活与工作》(*In Other Words: Artists Talk about Life and Work*, 2005);另外的一些书提供的还是早已不在人世的作曲家个人世界的奇闻轶事[如安东尼·司多尔(Anthony Storr)的《创造的动力》(*The Dynamics of Creation*, 1991),或者讲述我们是如何与即兴创作及表演的创新活动融合的[凯斯·索伊尔(Keith Sawyer)的《表演中的创造力》(*Creativity in Performance*, 2006)]]。

同样,汇编而成的多学科研究文集则专注于我们如何从不同的科学优势角度,如心理、认知科学、人工智能、计算机建模以及实验心理学方面,来阐释音乐创造力[艾琳·德里格(Irene Deliege)与杰伦特·威金斯(Geraint Wiggins)的《音乐创造力》(*Musical Creativity*, 2006)]。大卫·柯林斯(David Collins)或者奥斯卡·奥德纳(Oscar Odena)主编的书籍,综合介绍了对单一概念的“音乐创造力”的科学研究。然而,所有上述提到的书中都没有对音乐家实践中多元化音乐创造力的固有存在方式进行探索研究。

本书另外一个特点是意图表述创造性的音乐实践,如合作创造力、社区创造力以及集体创造力。非特定领域的书籍[如凯斯·索伊尔(Keith Sawyer)的《创造力解释》(*Explaining Creativity*, 2006)],特雷莎·阿马比尔(Teresa Amabile)的《语境中的创造力》(*Creativity in Context*, 1996),或多元智能理论学家霍华德·加德纳(Howard Gardner)的《创新思维》(*Creating Minds*, 1993);重点介绍了斯特拉文斯基或对贝多芬的狂热崇拜[就像艾丽卡·麦克威廉(Erica McWilliam)在《创新劳动

力》(*The Creative Workforce*, 2008)中所描述的那样]中,没有一本用足够吸引音乐专家、音乐研究者、作曲家、词作者、音效师及音乐教育者的明确度和关联性来论述音乐创造力这一概念。而这本《音乐创造实践》就是为了帮助填补这个空缺而著。

本书尝试提出一项多元化音乐创造力的社会研究,进一步了解创造力的社会脚本、我们置身于社会群体的方式、我们作为个体在维持或提高我们在该领域地位时采用的战略,以及个人在确定什么能构成受到高度重视的活动方面所拥有的力量。它不仅仅局限于音乐创造力的个体层面,而且通过概念扩展,来阐明创造性实践及区别性特征的多样性,它们构成了音乐创造力的多元表现形式。

中文版序

创造性和创业性的活动被视为科技进步、事业扩展、财富积累的基本要素，它们也是工作创新的主要来源。成功的音乐人同样也被视为创业者，他们将高超的技巧融入形式多样的音乐活动中，在激励他人和与他人的合作中展现出领袖精神。那些敏锐的音乐家在机会和挑战面前能够迅速感知环境，并因地制宜地解决问题，在传统和创新之间搭建桥梁，在音乐世界中如鱼得水般畅游，这就是音乐创造力最为关键的体现。

我们对新世界的想象力和创造力当属人类最伟大的天赋，也是所有人类成就的源泉。然而，那些让职业音乐人成为个性独立的个体，并向他们提供前进动力的各种创造力，其种类和重要性并不为人熟知，不曾为人称颂，因此，也难以被学院派视为高等音乐教育的课程内容，不会被编入本科生的教学大纲之中，更不会列入那些即将踏上职业生涯的研究生的必修课程。传统上，正统的高雅艺术由于其历史和定义的局限性，只以浪漫的笔触颂扬个人的创造力。在浪漫主义的范畴中，个人创造力与文化阶层性互相依附，伟大的音乐家必定是天赋异禀，如神下凡，可以受到缪斯女神的点拨，甚至能直接与其对话，这就将伟大艺术家与普通音乐人区分开来了。然而，当我们考虑到如何改革当今的高等教育，让专业音乐人的培训更适合于未来的音乐领域，我们首先要做的就是认识到：在当今这个现实世界中，职业音乐人的创新实践活动有哪些？成功音乐家缔造的各种创造特色是什么？对于这些音乐人来说，创造力是他们创新和实验活动的催化剂。

在本书中，我坚持我们要做的不仅仅是简单地意识到拓展音乐创造力概念的重要性。由创新性研究、教学以及其他实践活动组成的特定音乐创造力的前沿实践，通过聚焦于特定的实践活动，可以激发、拓展特定的创造力，比如即兴表演以及歌词写作的创造力，或者创业的创造力。成功的音乐家必定是运用了种类繁多的音乐创造力，才开辟了自己成功的职业道路。

例如，在定位和定义即兴表演的创造力、移情的创造力或者职业以及其他创造力时，我们可以延伸并拓展音乐创造力的语境和实践，引入新的实践活动。要重新定义创造力以及技术的多元性，需要落脚于实践之上，这就要求研究不仅仅要围绕

技术专家、合作创造力、跨学科创造力和领袖创造力，还需要探索创业型创造力。在21世纪的创造和文化领域中，以上所有这些创造力对于一个成功的音乐家来说，都是必备的。

创业，在此被定义为一种独特的创造力，而它早已被归类于商业、技术和工业领域。在这些领域，创新来源于思想和实践的相互作用，又被用于创造对公众有价值的产品。创业型创造力从失败中吸取教训，鼓励奇思妙想，不循规蹈矩，不安于教条、现状，敢于冒险、跨界，敢于超越传统的保守认识，探索意料之外的境地。创业是实践与思考交织的过程，在其中不乏思考、实践、失败、分析、再思考、修正以及再实践这样充满激情的轮回，就是为了在实验的学习中找到解决问题的灵丹妙药。就本书述及的音乐家而言，他们的创业模式可谓各具特色：他们激情四射而又客观求实，他们野心勃勃而又刚直不阿，他们快乐至上而又不失原则，他们自成一体而又亲密无间。显然，高等音乐院校想要在课程中纳入各种创造力的发展教学，激发创业型创造力，他们需要设置特定的任务，执行相关的活动评价，鼓励学生去冒险，并从失败中学习，那就意味着宣扬激情，鼓励学习经验并激励创业型创造力。这并不是一件容易的事。

在本书中，我解释了为什么高等音乐院校需要接受挑战，来推进多种创造力以及创业的教学，以及为什么我们需要在高等教育中做出改变，来推动利益目标与非利益目标的结合。在高等音乐教育课程中，需要添加以创造力和创业力这种前沿理念模型为基础的特殊训练。这种解释为教学模型提供了多种可能，这些教学模型可以连接（或跨越）创造领域和学院的理论（在学院中，合作关系往往是由合作和社会因素组成的）。

21世纪成功的音乐家所需要的多种创造力被视为有进取心和创造性的实践活动，它们不仅与当代的环境相关，也与我们如何培养成功的音乐家来进行有创造力的工作息息相关。

在研究多种创造力（以及创业力）时，本书有两大目标：其一，本书致力于研究这些独特的音乐创造力有何特点；其二，本书探索了音乐创造力与创业之间的关系是如何应用于音乐教学与学习中的。

柏拉图曾说：“一个社会所推崇的东西，就必然会存在于社会之中”。为了培育创造力（对那些准备以音乐为职业的人，在为音乐表演和创作做练习和准备的人，想要从事艺术管理或音乐教学的人，或者做其他职业选择的人来说），音乐院校需要

为学习者提供一个环境，在这个环境中，创造力可以被激励、被培养、被规范，被予以资助。虽然我们可能会将创造力的历史遗产视为某些特定的音乐程序、产品或人的专利，但是正如本书将要证明的，一所院校的成功要素就在于领导力。本书自始至终认为音乐院校的环境往往被视为由领导者所决定，这些决策事关人、程序、实践以及专业性，决策过程相当复杂，它需要创造力来保驾护航，来激发创作力、原创力、想象力、创业力以及创新力。

尽管人们对创造力的兴趣有所增加，但是在音乐院校的教育中如何构建音乐创造力的问题仍然没有得到解决。这便引出了新的视角和问题：谁是职业的音乐创造者？他们在哪里创造？为谁创造？这一视角与实践固有的创作视角，如采样、重采样、混音、打碟、歌曲创作，以及作曲、改编、即兴和表演同样重要。在当今社会中，职业音乐人又以怎样的形式进行合作性的、公共性的、集体性的探索与实践创造？

因此，本书中文版的付梓出版对我来说是极大的荣幸。我在此论证的观点是“音乐创造力”的概念要从之前过时的、单一的形式扩展开来，成为能够体现创造力多样性的概念，要探索的是学校如何能应运而变。我由衷感激喻意女士能够完成此书的翻译，我最真诚的谢意同样也要给您，我亲爱的读者。

帕梅拉·伯纳德

序

我很早就关注到了帕梅拉·伯纳德（Pamela Burnard）教授在音乐创造性教学方面的研究成果。2008年我邀请她到中国音乐学院讲学，她演讲的题目就是“如何让音乐创造性得到珍视和发展”[How can Musical Creativity be celebrated and developed? (Pam 2008)]。之后，我的一位研究生还专门以研究她在音乐创造教学领域的学术成就为内容，完成了硕士论文。随后，我们又在多次的音乐教育国际学术会议上见面和交流。然而，当我看到她的这本《实践中的音乐创造》（*Musical Creativities in Practice*）时，还是被她在书中所开创的独特研究视角所震撼了。当然，这也成了我向我的博士生喻意同学提议由她翻译该书的主要原因。

创造性教学在音乐教育领域里可谓是“老生常谈”的话题了。自八十年代起，就有大量的文章或专著涉及这一内容，当时主要探究的领域集中在创造性思维的培养与音乐创作（作曲）技能方面。然而，音乐创造在实践中如何开展，在理论上如何认识，其实一直是不太清晰的。与此同时，这也导致了高中音乐的“创作”模块少有老师问津。问题在哪里呢？帕梅拉的这本《实践中的音乐创造》给我们指出了普遍困扰音乐创造性教学的问题，进而也给出解决问题的可行性方案。

正像作者在前言里开宗明义所说的那样，本书强有力地纠正了过去被人们所误读的观念，这些观念仅仅把创造看作是单一的活动，这种观念体现在以下方面：（1）膜拜浪漫主义陈规，视创作者为天才；（2）盲目崇拜音乐创作，误视其为固定模式；（3）把“高级艺术”奉为圣典。与此观念相反，本书首先亮出的是“不存在适用于所有音乐的单一的音乐创造力”的观点，认为“音乐创造发生在多重意义的多元化社会空间之内”。因此，音乐创造往往允许读者、听众、观众参与，每一个个体都与社会空间内的传统、惯习、社区和网络所衍生的习惯做法进行互动，进而推演出属于自己的意义。

作者明确指出：音乐创造属于单个天才的这种误识，由于西方正统艺术音乐在背后施以推手而延存至今，他们将音乐创造限定为作曲家个人的独自行为。然而，无论在历史上还是在文化上，作曲家的创作都是源于社会和文化大背景下同人和社区之间的互动。除非我们把音乐的诞生和接受放在一个更广的领域里就具体情境加

以区分,否则,“音乐创造”就是一个过时的空架子。表演创造、观众与乐迷的创造、通过媒体技术来开展的创造等等都属于音乐创造的不同层面。在音乐的领域内,创造力是无界的。而我们仍在兜售音乐仅包含三个要素(作曲者、演奏者和听众)的观点。这种观点将作曲者地位置于演奏者之上,又将演奏者和作曲者凌驾听众之上。但这种观点对音乐制作、发行和接纳的复杂性,对音乐制作者、创造者和消费者之间的地位问题,以及对个人在其社会圈子内互动问题的描述和诠释思路的打开毫无益处[……]。

仅就上述的只言片语,我们已经能够感受到帕梅拉视角的独特和观点的犀利了。很显然,这和以往我们仅从创造性思维或音乐创作(作曲)的角度来思考有关音乐创造是很不一样的,其所涉及的问题也远远超出了学校音乐教育的范围,而广泛涉猎到包括哲学、美学、人类学、社会学等诸多领域。

当然,最根本的还是哲学的基本观念,对音乐本体的认识。帕梅拉开门见山地指出:音乐创造力的理论,也即音乐是什么,不是什么,在我们生活中扮演什么角色的概念,必须不仅能够解释为什么不同社会和文化背景的人们“音乐制作”(Musicking)的方式不同,还要说明不同文化背景下的人是如何能够领会、享受,甚至创造性地挪用彼此间的创造力。[……]音乐创造行为本身就发生在人与人、人与社会团体、人与社会、以及社会同不断扩大的网络空间创造范围的关系内。

这里的核心理念是“音乐制作”(Musicking,也有的学者用“Musicing”一词),这是个我们既熟悉又陌生的概念。这个概念由“Music Making”合并缩写而成,它表明音乐是人类一种有目的的活动,必然是一个制作过程,而不仅仅是物理音响结构。在1998年《中国音乐》第四期上发表的大卫·艾利奥特的“论新音乐教育哲学的起步”一文中就强调了这一观点:音乐作品不仅仅是声音的事情,而且还应该是行为的事情。音乐是人类一种有目的的活动。他引用瓦特斯多夫(1987)所说的话“音乐的真实基础既不是作品,也不是作品的创作,而是音乐制作”(谢嘉幸译,《中国音乐》1998年第4期)。而帕梅拉将这个观点用到了音乐创造的实践领域研究。

当然,帕梅拉的音乐创造实践研究绝非仅仅停留在思辨层面,而是运用了完整的理论研究方法来开展实证研究。这里必须提到的就是皮埃尔·布尔迪厄(Pierre Bourdieu)的“场域”理论。皮埃尔·布尔迪厄是继福柯之后,法国又一具有世界影响力的社会学大师,他和英国的吉登斯、德国的哈贝马斯一起被认为是当前欧洲社

会学界的三大代表人物，他的思想和著述在国际学界广受重视。所谓“场域”（field）是一种具有相对独立性的社会空间。相对独立性既是不同场域相互区别的标志，也是不同场域得以存在的依据。场域理论认为：人的每一项行动，均受到行动所发生场域的影响，而场域并非单指物理环境，也包括他人的行为，以及与此相关的许多因素。场域也可以被理解为文化生态，有学者甚至将两者结合起来，称之为“文化生态场域”。但“场域”更强调其中有内含力量的、有生气的、有潜力的存在，和资本市场的概念结合起来。布尔迪厄研究了许多场域，如美学场域、法律场域、宗教场域、政治场域、文化场域和教育场域，每个场域都以一个市场为纽带，将场域中象征性商品的生产者和消费者联结起来。例如，艺术这个场域包括画家、艺术品购买商、批评家、博物馆的管理者等等。

帕梅拉正是用场域理论来展开她音乐创造实践研究的。在本书的第二部分，帕梅拉选择了六种各不相同的音乐创造场域，并以六章的篇幅来加以阐述：原创乐队（Originals bands）、唱作者（Singer-songwriters）、DJ文化（DJ cultures）、作曲（Composed musics）、即兴（Improvvised musics）和交互音频设计（Interactive audio design）。对于许多音乐教师而言，除了作曲和即兴，诸如原创乐队、唱作者、DJ文化、交互音频设计等音乐创造的场域概念可能都很陌生。这是因为流行音乐和媒体音乐在很大程度上并没有纳入学校音乐教育的学术视野。尽管这类音乐在不少学校的校园生活中已经流行。为了便于阅读，以下对这几种类型的音乐创造加以简略说明：

原创乐队，即摇滚乐队，最早发端于英国，最有代表性的就是约翰·列侬（John Lennon）等人于1958年创建的披头士乐队（The Beatles），他们推出了一系列原创歌曲。原创乐队的创造特点是将探索性、参与性和创造性融为一体，音乐创作的形式是多种多样的，它既包括企业创造力与集体创造力，又包括建立粉丝群、发挥粉丝群参与过程中激发的创造力，后者不仅支持了群众参与，而且影响音乐创作风格。本书所列举的三个音乐创作案例在英国都是很有代表性的。

唱作者，顾名思义，是集歌曲创作和演唱于一身的艺术家。这类音乐家在中国其实也不在少数，尤其在流行音乐界。比如朱永飞、胡彦斌等，但这类现象同样没有进入我国音乐理论界的学术视野。学校音乐教育界更是所闻甚少。其实，我国古代的吟诵，即是集创作与演唱为一体的音乐表达方式。本书探究的唱作者同样集中于音乐创作的多样性方面（不管是否用乐谱），以及创作型歌手的表演实践。这类音

乐创造也不是词曲作家独立完成的。从词曲转变为伴奏、旋律、口头说唱，协同创作越来越成为主流模式。跨文化创造在这类型创作中是关键词，它一方面从传统继承而来，另一方面又根据创造的扩展、转变、和革新要求进行重组。

DJ，英文全称 Disc Jockey，可以翻译成“唱片骑士”。DJ是伴随舞厅音乐[迪斯科（disco）]发展起来的，它是一个职业名词，是 Disc Jockey 的缩写，而非歌曲，那些歌曲实际为电子音乐或电子舞曲。本书对该领域的研究主要集中在打碟过程中所体现的个体和集体创造的多样性方面。打碟，就是DJ用打碟机和混音台等专业的机器，把数首节奏、旋律、情绪及音乐风格等完全不同的电子舞曲连接得天衣无缝，并且对这些电子舞曲进行编辑加工。因此，DJ是个人创造与集体创造的独特融合：是从社会空间体系下的表演创造中产生的风格与声音的集合体，这种创造是集体性的，界定了不同的城市音乐空间。

作曲，总算是一个大多数人熟悉的概念。但仍然与我们通常所熟知的“作曲”不同。本书介绍了三位当代作曲家的音乐创造实践，强调了他们探索音乐厅、歌剧院、音乐剧场以及流行音乐演奏会等多种场合中的作曲方式。本书归纳了作曲创造力的不同方面，如个体内心世界的表达，对外部世界或社会行为的描述，同一首乐曲在不同场合演奏实践的较大差异，乐队和表演艺术家带来的创作实践的发展，以及基于声音或乐谱、单一文化或多元文化的新型创造，将创作、即兴、表演的时间形态融为一体。尤其是其演奏融进了来自听众的创造力，彻底改变了参与者的权力平衡，证实了音乐创作的多元化，揭示了作曲的本质是个体与合作、相同文化与跨文化、现场接受与观众引起的、参与式与创新式等方面的互补与互动。

即兴音乐，这个概念相信大多数读者也不陌生。但本书以“现场”这一概念凸显即兴的本质目标所在，而非“唱片”。本书主要关注即兴创造的综合特点，涵盖即兴创造的背景、时间和技法。涉及从演奏会（正式演出）到社区（非正式演出）的集体创作，从自由即兴创作到特定文化中的即兴创作，从听觉音乐到数字音乐的多个层面。以演奏者和乐器、演奏者之间、演奏者和计算机、演奏者和听众之间的实时互动为指导。即兴创作、探索、参与以及投入感情的方式激发音乐家投入到演奏中去，让演奏者感受到个人和集体的相互影响。这种演奏的焦点更侧重实时的交流性而不是演奏经典作品。

交互音频设计，是电子游戏制作中的音乐设计。当然，首先要明白什么是音频设计、什么是交互设计。简单地说，音频设计和交互设计都是软件设计的概念，都

与数字化处理有关。音频设计师的工作涉及音频软件的各个方面，包括作曲、音效控制以及通过音乐元素（如和声、织体、旋律、节奏和结构）的巧妙处理，对现有音乐进行创作或改编；交互设计的过程，正如这个词本身一样，需要与使用者进行交互，不仅是说，更重要的是去做。相对于讲故事，交互设计师更像导演。所不同的是导演面向的是舞台或电视屏幕，而交互设计师面向的是软件界面。

交互音频设计探讨音频设计师如何与音乐家共同合作，将团队的意见协调整合产生独一无二的作品。电子游戏会为玩家提供信息，并与之产生互动。游戏玩家和音乐表演惊人地相似。两者都需要熟练掌握某种器具，比如操纵杆或萨克斯管。电子游戏制作中交互音频设计包含了多种创造：即兴表演和作曲形式的创造，企业的、协作型和集体型创造，多种形式的用户创造，其中用户创造因消费者赋予的社会意义和合作的创造力量而受到重视。

该书的第三部分是“音乐教育场域”，这部分包括第九章“音乐创造力概述”与第十章“音乐创造力的教与学”两章。“概述”一章可以看成是对音乐创造实践研究部分的总结。作者在这一章中向我们展示了更为宽广的音乐创造实践画卷——当然是通过场域理论。在“音乐创造力和音乐行业”的叙述中，她的音乐权力场域包括音乐场域、技术场域、行业场域、商业场域，以及文化生产与社会空间；在“音乐创造力与场域规则”的叙述中，作者强调了近些年音乐创造性实践在流行音乐行业、游戏音乐行业以及在舞蹈音乐行业中的发展，并确立了音乐多样性的场域规则。她还详述了音乐创造力的“权力”话语、“实践构成”、“所有权形式”以及创造力的“时间形态”和“技术中介”。最后，作者再次概述了本书所认为的音乐创造的六种实践场域（原创乐队创作、唱作人创作、DJ创作、作曲创作、现场即兴创作和在游戏市场上的音频设计创作），并阐述了这样一个明确的观点：事实上，无论是在世界上大多数传统音乐中，还是在全球化的网络时代，优秀作曲家和优秀的音乐都不是从正式的作曲中产生，而是在即兴表演中产生的。我们知道音乐实践如何成为音乐创造力的源泉，又如何与音乐创造力融为一体。

在“教与学”一章里涉及到了教育改革。作者指出，所有音乐教师的目标都是使教育领域的音乐与音乐里的教育更为相关，以便增强学生对自身表达方式的信心，赋予他们区分不同类型音乐创造的能力。但随之而来的问题是音乐创造力学习过程的本质是什么？如何为多元音乐创造力制定计划？如何利用并区分音乐创造力？

在这一章中，笔者详细地阐述了音乐创造力的一些教育应用，展示了创作、中

介及实践这三个方面是如何从根本上改变音乐教育领域中音乐创造力的利用方式并定期更新音乐创造力。“品味文化”，是笔者对不同音乐创造力的思考方式，通过音乐创造力生动的教学案例来说明不同音乐创造力实践所属的不同领域：从浪漫主义作曲家，到现代流行音乐家，再到数码艺术及亚文化形式。

本章反复提到的“品味文化”，其实就是一种情境教学，例如本章所列举的教学案例中，通过麦当娜来讨论流行音乐的音乐创造力、通过瓦格纳的歌剧来讨论西方艺术音乐及（误读的）个体天才的音乐创造力、通过俱乐部文化的体验经历来讨论现代舞蹈文化的音乐创造力及集体性审美。并以此为基础探讨了在合作教学背景中创建音乐创造力、如何用数字科技培养音乐创造力、儿童学习环境中如何培养音乐创造力，以及音乐创造力的评估和学生参与等问题。

本书附录的内容也是非常丰富的，包含了“方法论和方法”“理论——了解皮埃尔·布尔迪厄的思维工具”“辅助材料”“关于儿童音乐创造力的十大误识”四个部分。其中关于儿童音乐创造力十大误识的论述，可以说振聋发聩。这里不妨列举一二：误识1：只有一种类型的儿童音乐创造力；误识2：音乐创造力是那些天生就是音乐家、基因遗传型天才儿童的标志；误识3：幼儿要到十几岁才会开始意识到自己的音乐创造力；误识4：在能够掌握特定语言类型的曲目之前，儿童的原创音乐缺乏连贯的结构及流畅度；误识5：儿童需要提前接受数年的正规训练，才能成功参与音乐即兴创作活动……

2008年12月在香港召开的“跨学科与创意艺术教育高峰论坛”（Interdisciplinary & Creative Arts Education Summit）上，我和帕梅拉探讨过创造力的本质问题，当时我发言的题目是“艺术教育中创造力培养的三个问题”（Three Issues of Nurturing Creativity in Arts Education），其中一个基本观点是：学校的成功在于培育产生音乐创造力的环境。我们在这个问题的认识上存在着共鸣，本书的精彩阐述也证明了这一点。正如美国西北大学约翰·贝蒂教授和韦伯斯特教授所言：该书改变了我们对当代音乐创作活动的认识，它着眼于音乐创作的社会环境，通过实证研究和理论分析，加深了人们对音乐创造力的理解。

当然，短短的序言不可能包含该书内容的全部。坦诚地说，由于文化背景的不同，该书的阅读也不是很容易的，尤其是如此前沿的理论与实践研究成果。该书也有一些关注不够的方面：比如传统音乐中的创造力培养问题，音乐创造力的教育场域问题等。但无论如何，对于致力于音乐教育工作的广大音乐教师，乃至对于音乐

教育和音乐学领域的研究生们，该书是绝对值得一读的。书中每章后面的“要点”和“讨论问题”的设置提醒我们，这还是一本教科书，是一本可以为本科生和研究生所用的教科书。因此，某种意义上该书又是一本教程，有关音乐创造力的教程。

感谢我的博士生喻意为翻译该书付出的日日夜夜，也感谢所有为该书的出版付出辛劳的朋友们！更感谢我的好朋友帕梅拉教授为中国的音乐教育同行们奉献了这样一本精彩的书！祝各位教师节快乐！

谢嘉幸

北京德外丝竹园

2015年9月10日

目 录

原著序言 ix

中文版序 xv

序 xviii

第一部分 音乐理论 1

第一章 概念 3

第二章 误识 18

第二部分 创造实践 43

第三章 原创乐队 45

第四章 唱作者 78

第五章 DJ文化 112

第六章 作曲 137

第七章 即兴音乐 171

第八章 交互音频设计 207

第三部分 音乐教育的场域 245

第九章 音乐创造力概述 247

第十章 音乐创造力的教与学 273

附录一 方法论与方法 304

附录二 理论——了解皮耶·布尔迪厄的思维工具 314

附录三 辅助材料 318

附录四 关于儿童音乐创造力的十大误识 324

参考文献 329

作者索引 344

词条索引 350

译后记 369

第一部分

音乐理论



引言

音乐创造力如人类在其他领域的实践活动一样，同为社会性实践。音乐领域中，不管个人、机构和社会组织规模上有何大小之分，三者都处于一个系统中，相互依存，从而决定了音乐形式的多样性，影响人类的再创作。依据皮埃尔·布尔迪厄的观点，上述音乐实践中牵一发而动全身的关系能够促使人以客观的眼光看待音乐场域。音乐场域从宏观微观两方面形成了一个由社会关系组成的结构性体系^[1]，并以此为参照，进而了解音乐场域的性质、运作和背景，以及音乐创作活动中哪些方面易丧失。

音乐创造力形式多种多样，具有偶然性、社会性、持久性、继承性、间断性、新颖性、自由性及不可预测性等特征。大多数人认为，音乐创造是一种特殊的实践方式，或许只有“伟大的作曲家”这类群体可以在此领域内有一番作为。换句话说，音乐创造代表的是一种个人分类，不具有普遍性。但事实并非如此。举个例子：用不同方式演绎同一首歌，这就是一种音乐创造的表达。小朋友做游戏时哼唱的音乐，由集体创作完成，但背离了作曲家创造性的目的^[2]。爵士乐也与上例类似，爵士乐讲究即兴，强调集体创作，以传统音乐为基础，进行即兴创作，从而打造出一种新的音乐形式，并且在传统音乐和新的形式之间取得一种平衡。此书叙述了音乐创造力概念的宽泛性，同时揭示了在音乐创造活动中人们如何找到自己的身

[1] 见格伦费尔(Grenfell)和詹姆斯(James)合著(1998, p. 16);布尔迪厄(Bourdieu), 1993c。

[2] 关于音乐创造力概念上的更多讨论参见柏林纳(Berliner, 1994);伯纳德(Burnard, 1999);德里格(Deliège)和维金斯(Wiggins, 2006)合著;K. 麦奇(K. March, 2008);索绪尔(Sawyer, 1997);斯万尼克(Swanwick)和蒂尔曼(Tillman, 1986)。更多关于精英艺术或流行音乐范畴认知,以及学术评注请参看布莱克(Blake, 2007);德里格和维金斯(2006);格林(Green, 2001)。

份认同,如何表达自己的情感,以及有关音乐创造的不同实践中人们对此的想法和认识。

关于音乐创造力的讨论近十几年来一直没有停止。现在学术界也尚未达成共识。创造性文化产业及其他社会机构,特别是一些教育机构,在政府重压之下相继中枪。各级政府从交际和全球经济领域出发对创造力的价值作出解释,使这场关于音乐创造力的讨论愈演愈烈。现在,政府和企业不仅告诉艺术家和教育家他们的职责权限,同时还对他们的思考方式及创造力实践中的欣赏对象加以规定。

8 首先,需要对默克尔(Merker)提出的多种音乐创造性活动的共存性有所认识。默克认为音乐作为一种表演艺术形式,可以用多样性的方式呈现。短期音乐创作是一种实时性音乐形式,与音乐传统、即兴创作相比,三者在对音乐创造束缚方面有所差异。将音乐创造归为一种个人活动,这种认识已是常态,音乐创造现象在同音乐社会及科技一致性层面亟需定义,即:在音乐实践、分工、社会实践及音乐团体中,音乐创造力如何产生不同的社会关系?

音乐家进行音乐创作时,总是以原有传统作为基础,依靠数码时代特有的新型技术,和伴随这个时代出现的新型词汇,展开新的音乐创造力实践。而且,根据实践者已有的文化积淀和学科偏向,如心理学、社会学、音乐学和民族音乐学^[1],包括人文学科在内的如艺术历史、审美学、批评学等,受这些知识构架影响,音乐实践不可同一而论,不同的视角对音乐创造力提问也会千差万别,即:所有音乐类型中,音乐创造如何展现出来?现有的音乐形式不一定是产生创造的必要条件,但创造力却是孕育音乐必不可少的因素。因此,要了解音乐概念发展的前提,必须要首先知道影响音乐创造力的因素有哪些。本章旨在揭示音乐创造力富有变化性的意义,以及对创造力的个体性进行解释说明。本章同时也会对音乐创造产生的背景有所涉及。音乐作曲家、爵士乐编曲者、剧团乐队指挥、流行音乐作曲人、操场游戏的孩子、酒吧DJ,这些人群都可以担当具有独特音乐创造力的实践者,因此本书并不侧重分析音乐创造力价值或音乐创造出现的背景,也没有对创造实践的形式展开叙述。音乐创造力多被神化,大多数人认为其仅属于个体实践范畴,在社会、历史和文化背景下,以个体自我表达的这样单一形式出现。本章旨在拓宽音乐创造力概念,使之不再单一化,以便同多种音乐实践活动中出现的特定参与者相一致。

[1] 音乐理论家研究西方古典音乐,民族音乐家研究其他类型音乐,包括西方流行音乐及其他地域的音乐形式。

伟大作曲家音乐创作时的创造力

音乐创造力同伟大作曲家这种天才式人物身上所折射的个人英雄主义形象紧密相连。一直以来，人们眼中的作曲家颇具神秘感，难以揣摩，性格也拒人以千里之外。他们妙笔生花，新的乐曲随之诞生。作曲家莫扎特在音乐创作中有则轶事，现记叙如下，他本人是这样描述自己创作灵感的：

当我独自一人时，如果心情舒畅，便像躺在四轮马车中四处游玩，又像大快朵颐后，悠闲散步惬意然然。像是在不眠之夜，才思如泉涌，灵感不知何时而来，缘何会来，如脱缰的野马无法控制。所有这一切都是不期而遇，美妙却难以言表。将所想诉诸笔下，很快便完成创作，因为在灵感奔涌之际，音乐创作与之同步。笔下所记同脑中所想亦无差异。

莫扎特，引自吉泽林，1952，p. 34

事实上，此处关于莫扎特“灵感”的记载并不可信，而是19世纪早期由约翰·弗里德里希（Johann Friedrich Rochlitz）自己臆造出来的。据说莫扎特作曲时从不需要草稿，都是一气呵成。因为他脑海中的乐曲都是成品。莫扎特创作的乐曲大部分都是即兴而为，外界认为他丰富的想象力和惊人的记忆力是创作的“法宝”，虽然他即兴作曲，但作品旋律优美，主题鲜明，结构完整，水到渠成。贝多芬的作品包括弦乐四重奏及交响乐在内，都没有草稿。但现在关于作曲家音乐创造力的言论遭到驳斥。例如，莫扎特本人也会抱怨创作过程中劳累疲倦。为了保持人们对莫扎特的英雄崇拜，这些都没有被人提及。^[1]

9

伟大作曲家创作的作品，取决于复杂的社会结构和意识形态结构。作品在确保特色的同时，还要保证销量，远离政治。音乐“原创性”这一概念在几个世纪以来始终占据主导地位。19世纪，受这一概念的引导，作曲家创作时要保证不能借鉴前人之作，必须独立创作。高尔（Goehr）在书中谈及“贝多芬范式”时，便曾提到莫扎特曾尝试使用新的乐器，重新演绎贝多芬的《C大调双簧管协奏曲》，但却因此成为众矢之的，理由便是作品缺乏原创性。作曲家在前人基础上，不管是产生何种新的想法理念，还是创作了新的作品，整个思考或创作过程都会受到原创性的干扰。

在所有文化形态中，音乐始终伴随着重新合成的过程，即混音版本。作曲家解

[1] 参见波登(Boden, 2006, p. 266); 布莱宁(Blanning, 2008); 库克(Cook, 1998); 德诺拉(De Nora, 2000)。

放自己,摆脱教堂等特殊机构对音乐的束缚和要求,天马行空、独立自由地进行创作。同时,音乐专业组织、民办音乐协会和新的音乐机构应运而生,^[1]音乐创造力的定义也会大为改观,在音乐自主性、所有权、作者身份及权限等方面都会有新的标准。西方的伟大作曲家们取得的丰硕成果一经谈起,我们便会狭隘地将这批天才同音乐创造力联系在一起。贝多芬创作的《第三交响乐“英雄”》所产生的效应便可予以佐证。“英雄”是贝多芬在1804年夏天私下为洛布科维兹王子所弹,表演地点在王子居住的维也纳宫殿。直到一年以后,《“英雄”交响乐》才首次公开演奏。和作曲家海顿及莫扎特所创作的乐曲相比,此曲有两倍之长,风格也大相径庭。一经上演,无人不拍手称赞,称其为“天才之作”。在这股对天才的顶礼膜拜之风中,观众和出版方的行为和作用不是个人意志的表达,而可被视为一种具有缓冲性实践的结果。从当今顶级世界音乐期刊《大众音乐报》对《“英雄”交响曲》的描述,便可以对此稍有了解:

《“英雄”交响曲》曲篇较长,难度较高,曲风大胆豪迈,狂放不羁,充满想象,但其中又不乏优美乐章,创造者精力充沛,才思不凡,让人印象深刻。这种无序性的风格又常常让这首乐曲欠缺连续性。

贝多芬作为浪漫主义音乐大师,极大地推动了人们对音乐天才神化的趋向,之后的作曲家无疑被此套牢。人们把对作品原创性和创作者的权威性摆在核心位置,导致西方音乐意识形态中对音乐创造力的认识也演变成二者的统一。伟大的作曲家以卓越的技能 and 独特的审美见地闻名于世,他们总是被大众神化。他们留下的杰作让后人更加确信作品原创性的必要。^[2]西方经典音乐和其他类型音乐相比,尤其强调作品的原创性,这一现象奇怪且有些矛盾。^[3]在前人对音乐创造力研究的基础上,德勒格(De-liege)和蕾切尔(Richelle)两人对其进行了全面的总结,将音乐创造力归纳为一种活动范围,将“经典模式”摆在主导地位,置于艺术界集体性特征之上。

人类创作的诸多伟大音乐作品,围绕其性质和出处有许多奥秘,我们会一一阐

[1] 例如高尔(Goehr)谈到1813年成立的爱乐协会和1826年成立的皇家音乐学院。

[2] 参见威廉森(Williamson,2006,p.161)

[3] 达尔豪斯(Dalhaus,1983)坦率地讲道:音乐学科主题一开始便是由经典之作构成,音乐史基础是作品,而不是事件,因此研究音乐创造力的对象也就是音乐作品。参见朗(Lang,1941)。

明，聆听神曲，心醉神迷，全神贯注，却不知何时它已走入我们的世界，成为不可或缺的一部分。前人曾对创造性人物进行研究，提出了创造性四阶段理论，依次是：准备期、酝酿期、豁朗期和验证期。

创造性四阶段理论在19世纪音乐学意识形态中居于主导地位，在当前音乐史中已成为一种共识。这一理论突出个人主义，认为创造力由先天决定，作曲家也被视为位于天才大师的级别。相反，创造性四阶段理论对音乐创造力作为一种集体性实践的形式有所淡化，以创造力具有稳定性和统一性作为前提，没有将不同学科、文化和创造性实践相互作用、相互影响的方面考虑在内。

正如芬尼根所说：“展示音乐创造力最寻常的形式便是音乐创作，在这一高端艺术活动中涌现出众多伟大的音乐家，如巴赫、莫扎特、贝多芬和肖邦等，但不管是高雅音乐还是大众音乐，所有参与进来的音乐家都是具有创造力的群体。并且，西方国家对音乐创造力的认识越来越倾向于以价值和规范为基础，从而对音乐创作进行衡量和评估。”

然而把音乐创作神化的现象在传统音乐领域中仍十分普遍，音乐创作区域蔓延至全球，互联网音乐形式^[1]无处不在，同传统意义上的音乐创作截然不同。为了消除对音乐创作的神化现象和盲目崇拜心理，首先必须认识到音乐创作是一种人类实践，是一种文化产品，因此不具有固定性和持久性。我们需要充分考虑以下三点：即音乐创造力对我们的意义，音乐创造力在音乐和音乐创作中的定位，以及在音乐实践中音乐创造力在不同社会群体中的流动方式。

伟大的作曲家创作出经典作品后，由著名乐队演奏出来，这已经成为公认的理想状态。但这会误导艺术家。在西方国家，这样的价值取向并不存在。创作一部“大师级作品”先撇开音乐中社会、技术等层面不谈，要求作曲家怀着神圣的、近似盲目的热情参与创作。

在个人和集体即兴演奏中创造力的概念

11

早在19世纪中叶以前，人们便认为即兴演奏对于培养器乐演奏家来说至关重要，因为即兴演奏让他们得以脱离乐谱，自由发挥〔出自麦克弗森（McPherson），

[1] 全球互联网音乐形式包括数字音乐和手机音乐、社交网站及包括当代流行音乐中创作的音乐家、DJ及广大观众这类人群的不固定角色。

1994]。在17世纪，一位作曲家能否成名取决于他是否具备包括即兴演奏在内的一系列综合技能。大音乐家莫扎特、贝多芬和肖邦的生平记录表明，即兴演奏也是一种可取的作曲表演方式。^[1]事实上，即兴演奏从开始到结束一直包含着大量的修饰、润色和华彩乐段。

L. 所罗门 (L. Solomon, 1986) 把即兴演奏描述成“一种自发对原创音乐进行探索与创造的过程，表演时不夹杂任何先入之见（包括曲式、乐谱和背景）” (p. 224)。即兴演奏的这种特性使得演奏者可以完全脱离现有风格的限制，通过动作和感情的宣泄更直接地表达出他此刻的想法（多宾斯，1980）。这种方式让即兴演奏者得以摆脱现有知识的禁锢，去更自由地演奏。至于自发性对于即兴演奏有多重要，阿尔佩斯（1984）是这样描述的：

对于有经验的听众来说，他们理解即兴音乐往往通过一种特殊的活动：塑造表演者的形象。即兴表演者为我们创造了一种新的音乐表达形式，这种音乐从未经过他人之手。即兴演奏者的听众似乎从创造音乐的那一刹那便走进了他们的内心。(p. 24)

赫伊津哈（1970）提出，即兴演奏可以定义为一种源于表演的活动，这种表演是积极认真、有条不紊的，是自发性的自愿创造活动，不受任何规则的制约。他把这种表演称作社会创造力：

即一种在特定时间、空间内有序进行的活动。这种活动遵循人们普遍接受的规则，但不是出于必要或是出于任何功利目的。表演者通常充满激情，时而庄严肃穆，时而欢快愉悦，均视场合而定。表演者的演奏时而紧张激动，时而又变得轻松愉悦。(p. 154)

即兴演奏的概念与表演、实验、集体创作、自发性这些名词密不可分，这也恰恰体现了音乐的时间维度和社会维度。然而这是否表示某些特殊的技能只有艺术精英们才能掌握？我们怎么确定音乐家们对音乐创造力的理解是否相同？音乐创造是

[1] 根据高尔(1992)和库克(1998)的描述,规则、期望和行动模式决定了古典音乐实践的特色。索尔伯格(Zolberg, 1990, p. 201)提到了特奥多·阿多诺(Theodor Adorno),他总是肆意批判某些音乐作品或者艺术形式,对一切都嗤之以鼻,只欣赏当代那些最受限制的艺术形式。他曾批判爵士乐是“商业”音乐,说它是少数民族的音乐,而事实却恰恰相反,此后人们使用“天才”嘲讽他。

如何在特定的风格或流派中发挥作用的？如果不进行特殊的练习，音乐创造力能否产生？又能否为人们所欣赏？

我们思考音乐创造力的方式与西方的主流概念密不可分，这些概念来自那些极具创造力的作品和伟人。据说莫扎特很少更改作好的曲子，而贝多芬不同，他会一直改进自己的作品。例如贝多芬的第131号作品《升C小调四重奏》，他自己修改了不下12个版本。不管哪段旋律，即便是已经决定好了的，他都要即兴演奏半个小时，这一点也是他出名的地方。

如果不了解贝多芬的即兴表演，倒是可以看下音乐是如何从他的灵魂深处表现在面部表情上的，这可有趣多了……只见他面部肌肉扩张，血管突出，目光炙热而狂野，嘴巴不住地抽搐，像是个召唤灵魂的巫师，高高在上，法力无边。

肖弗勒（Schauffler），1946，p. 379

值得注意的是，人们对审美斗争、灵感及创造的定义往往充满浪漫主义色彩，他们倾向于把创作者当成独立的个体，这也是本书要阐释的问题。霍华德·贝克尔（Howard Becker）曾写下不少关于“艺术界的集体性”和艺术如何演变为集体创作的文章。^[1]除此之外，是书面作曲好还是即兴创作好这个问题依然争论不休。对于许多创作者来说，创作过程不是由创作动机或者结构框架来决定的，而是演奏的乐器，特别是当你留心那些来自不同文化的作曲家或者作词者的创作风格时，你会发现这样的人不在少数。于是，创作过程开始由乐器的风格所决定，不同的乐器风格会产生不同的想法（贝利，1991）。乐器“为音乐构想提供了框架”，是作曲的主要工具（p. 151）。民族音乐学家约翰·布莱金（John Blacking，1955）曾评论过一首曲子，它是从创作者演奏乐器时的肢体运动中演化而来，他这样写道：

钢琴家在演奏肖邦练习曲或者李斯特的名曲时，会情不自禁地沉浸在无数乐章带来的身体感官的纯粹愉悦当中，他会注意到自己的身体活动会如何带来音乐……音乐的形式在很大程度上受到乐器的影响，关于这一点我们可以从西方经典名曲中找到很多例子。（p. 52）

[1] 见贝克尔（1984）；贝克尔等人（2006），他主张一切创造力都离不开相互作用和协作。

此外，我们还会问什么时候音乐创造力能够超越作曲形式呢？基于即兴演奏的记谱创作是不是反映了多样化的作曲方式？而这些方式是不是意味着我们要进一步探索什么是作曲，什么又是作曲家？

13 生活在津巴布韦的修纳人没有五线谱记谱的表现方式，他们描述了宗教仪式中安比拉琴的演奏。在仪式中，所有合奏成员及参与者对安比拉琴的演奏者来说都是引导者，这决定了他是选择对新的想法进行扩展还是将其放弃。^[1] 作曲家经常强调创作之前产生的想法和此刻产生的想法会相互影响，不论是即兴演奏还是乐器演奏，能够感知并且吸收那些即兴产生的想法才是至关重要的（柏林特，1987）。作曲往往源于即兴创作，而即兴创作很难摆脱已有想法的影响。所以，当一种音乐创造力总是被紧紧束缚在不断变化的制度力量中，而这种力量恰恰是它产生和重现的基础时，这种音乐创造力怎样才能和这些时间因素、社会因素联系在一起，怎样呈现这种无限的可能性？另一位民族音乐学家布鲁诺·内特尔（Bruno Nettl，1974）对于西方人把即兴表演当成“高端艺术”的看法提出了质疑，他既没有用理论，也没有用历史去阐释即兴表演，而是将它置于一种集体性的文化背景之下。他声称文化因素会影响即兴表演在一场演出中占到多大比重。这种连续的、不断变化的即兴演奏可以说是对既有音乐模式不同程度的脱离，这也恰恰反映了不同的文化中现存的表演类型。这些仪式化的表演类型会“在演出中重现”，“某种音乐模板所包含的基本要素、老套的乐句和公式化的模式”（Nettle，1974，p. 13）都会进行重组、编排和革新。在内特尔（1974）看来，这些独特的风格介于“仪式化表演”与“即兴表演”之间，这要取决于对固有模式的依赖程度。同样的，布鲁斯·埃利斯本森（Bruce Ellis Benson，2003）在《音乐的现象学：即兴演奏》（*The Improvisation of Musical Dialogue: A Phenomenology of Music*）中根据古典音乐、爵士乐及其他音乐风格提出了一种即兴音乐的概念，但他没有引用那些把作曲与表演明确区分开来的理论。他提出“巴洛克音乐多多少少与今天的爵士乐有些相似，在‘盗版’（fake）爵士乐曲集中，只有旋律和和弦是有乐谱的，其余的部分都是歌手‘盗版’出来的，巴洛克时期的音乐家也用过这样的乐谱。”所以从本质上说，巴洛克音乐演奏一直处于不断变化之中（2003，p. 19）。

因此，人们之前就把音乐创造力当成一种广义的、开放的概念。就拿文艺复兴时期和巴洛克时期来说吧，那时的音乐创造实践证明了当时的音乐大都是即兴演奏

[1] 见柏林纳（2006，p. 133），他详细描述了安比拉琴演奏者如何把已经形成的想法和即兴产生的好点子综合成思想的财富，为培养即兴演奏者提供无穷的方法。

的，而且作曲家们也乐意这样做。福勒这样描述巴洛克时期的音乐：“整个时期的音乐大部分都像没完成的草图，而演奏者在某些方面就像个拿着图画书的孩子，要把这些草图做成艺术”（1989，pp. 117~118）。

对于接受古典培训的印度演奏者来说，他们的文化中没有一个词表示“即兴”的意思。他们会用“upaj”和“vistar”这两个词，分别是“生长”和“传播”的意思。这些词都没有“自发”的含义，因为很多东方音乐本来就是预先设置好的。印度的拉格、爪哇的加美兰、阿拉伯和土耳其的木卡姆、波斯的达斯加以及非洲手鼓都是典型的仪式化表演，演奏者很少有机会发挥主观创造性。所以，内特尔（1974）提出我们所认为的即兴演奏可能只限于某种具体的文化氛围。

当代的演奏者该如何理解演奏过程中的音乐创造力呢？音乐演奏的社会因素对音乐创造力会产生怎样的影响？在这样一个多媒体时代，曲风多样的流行音乐、层出不穷的唱片公司，粉丝们混录的歌曲组成了一场“文化变革”，它们与科技密不可分。在这种时代背景下，我们如何通过即兴演奏和作曲实践深入理解音乐创造力的本质？^[1]

现代音乐创造力的概念

迄今为止，我一直在考虑把音乐创造力理解为单一形式的某些主导的历史和文化概念，就像个体作曲家所展现的那样，其重点是声音组织、人类行为、创造活动、作曲工作、演奏以及作曲家自身。在这种设想的基础上产生了大量的美学研究，这也使得创造力成为很狭隘的概念。

到了新时代，商业音乐、网络空间、不断扩张的网络世界为我们提供了一个充满活力又复杂多变的环境，其中遍布着各种各样的创造力。此外，还有不断扩张的网络广播电台的声谱、小唱片公司、电子杂志及博客，特别是噪音、重低音、自由民歌、即兴音乐，无数微流派慢慢兴起，从重金属音乐到尘垢音乐、独立音乐、独立波普爵士乐，从德国的科技舞曲到非洲西部的流行吉他曲、说唱乐，欧洲的豪斯乐、科技豪斯乐、朋克、后朋克、流行乐、青年流行乐等等，这些只是其中一小部分。在20世纪90年代，复古之风十分盛行，近十几年来混搭风也日渐风靡，随后便是网络音乐的不断变化、主流媒体的过度饱和以及日渐兴起的以制作和销售音乐为目的的企业。这些企业专门针对城市的主流及非主流音乐，如不愿录制唱片的街边说唱、私人制作的结合了80年代独立音乐或者后锐舞电子舞曲风格的混合磁带。当

[1] 详见布莱克(2007)。

时的利基市场虽然仍以主流音乐为主，但更倾向于少有人关注的、略微偏离主流的音乐，而这些企业恰恰迎合了这种市场需求。

在这种背景下，很难想象所有的创造力，包括音乐创造力的定义竟会如此的狭隘。一般情况下，音乐创造力的研究只是基于可观察的现象，这些现象包括创造者、创造个性及行为、创造成果及目标（所谓成果就是作曲家创作的爵士乐、古典乐或者表演者的独唱）。^[1]然而，就如爵士乐一样，印度即兴演奏和DJ转盘创作是有着特定技能要求的固有体系，在这些规则制约下产生的创造力必然是“可复制的”。也就是说，人们只是在实践的基础上再现了创造力体系，并未加以检验。

许多作家都强调要从集体主义角度研究音乐和艺术。贝克尔（1984）提出“就像所有的人类活动一样，所有的艺术工作都需要一批人，通常是一大批人共同参与才能完成”（p. 35）。对贝克尔（1984）来说，任何艺术品都不是某位极具天赋的艺术家独立完成的，而是由“所有人相互合作”而成的“共同成果”，所有人都是通过“集体努力”完成目标的一分子（p. 35）。从这个角度说，音乐创造力体现了某种有意义的目的和行为，这种体现存在社会和历史价值，因为它源于社会群体在某一特定的时间和空间内的历史经历。但值得一提的是，首先提出拥有音乐创造力的集体（而非个人）正是摇滚乐手。^[2]

再度兴起的现场音乐，特别是音乐节，为观众提供了另一种场景，他们能感受到自己的存在，虽然很模糊，但至少会有种集体的感觉。想想迈克尔·杰克逊举办最后演唱会时广告的大肆宣传，以及乐队在伦敦O2大舞台上与大象共舞的情景。演出是一种活动。你必须亲身去经历才能感受到表演者的存在，体验一大群粉丝聚在一起亲身分享和品味音乐的集体活动。他们都是来自某种音乐派别的社会和商业团体、媒体，或是娱乐机构（德诺拉，2003）。如今已有几百万人，甚至上千万人参与到音乐的世界中，而人们发现音乐的途径也多种多样，如MySpace，YouTube，Facebook或者博客聊天，人们可以利用这些媒介从分享的经验中或者从更丰富的文化知识中得到有用的背景信息，这些文化知识与人们对惯例、集体活动、耳熟能详的音乐及演奏会的独特理解密不可分。

不管这种集体性过程会不会使聆听、收集、下载、取样、表演、混音、舞蹈或者城市舞曲俱乐部的“风格混搭”别具特色，我们对音乐创造力的理解程度远不及

[1] 见戴维森(Davidson)和卡罗姆(Coulam)的作品。

[2] 见本森(Benson)、奇克森特米哈伊(Csikszentmihalyi)和索绪尔。

如今它潜在的多样性。但音乐需要听众。听众会参与到“集体活动中”，成为“做”音乐的一员。听众寻求的不仅是演出者，还有对音乐的体验。盖尔（Gell, 1998, p. 252）拿1870年至1980年毛利人建造的礼堂为例，说明了不同的思想可以汇聚在一起。他把它当作时空中由多种元素组成的某种物体，提出“毛利礼堂是许多艺术家和建筑工人共同努力的成果，这些人可能来自不同的群体、不同的时代，都希望完成风格独特的建筑，但所有的一切却呈现出相同的历史轨迹、相同的文化体系、相同的意识形态和政治目的”（p. 252）。它们是“毛利文化的具体体现”，是当时的一种集体性活动。从这个例子看来，这种让听众参与音乐制作过程的集体性体验可以说是“风格混搭”的成果。

在美国的城市舞蹈俱乐部，风格混搭已经衍生出了一种新型的、参与性的创作风格的创造力，这种创造力源于音乐家、DJ和听众间角色的自由转换。风格混搭是城市舞蹈音乐俱乐部应用高端电子科技制作音乐的一种新型作曲形式。人们可以在不同的舞池或房间穿梭，选择或加入不同的音乐场景。他们在不同的舞池间来回移动，不断加入不同的舞蹈群体，所以与其说俱乐部是种私人活动，倒不如说是一系列分散的、短时间活动的集合。

风格混搭就是将音乐的制作和消费以一种公开的形式融入到不同乐段、曲调、旋律的欣赏和重组过程的行为，这些乐段曲调随着舞蹈、身体、舞蹈者的感情及消费者的变化而相应地改变。音乐与艺术家、DJ、舞者有着一系列复杂的关系。人们认为DJ不单只是负责那些经过分离取样、混合重组的音乐的存在和风格特点，他们还充当着他人的代理媒介。盖尔（1998）将这种听众参与的“制造”音乐创造活动具体化了，即“所有的行为和产生的效果都不是个人意愿的具体体现，而是演奏者和听众相互调和、相互联系的结果，而这个调和过程是相当复杂的”（p. 9）。

事实上，所有的音乐都离不开创作者、表演者、听众三者的相互转换。不仅如此，这三者都是积极主动、不可或缺的重要角色（詹姆逊，1991）。当音乐家（在乐器表演中，也可能是乐器）把音符转化成音乐演奏给听众欣赏时，音符就从抽象的文本变成了声音。当然，这在很大程度上是由历史时期决定的，因为历史背景决定着构成音乐的各种要素。但是要想深入探究音乐创造力，不得不讨论下面的问题：人们是否摆脱了早期神化的观念，接受音乐创造力的世俗起源？是不是只有某些人天生具备音乐创造力？是不是有些活动、文化或者时期的创造力相对更强？

传统当局总以权威者自居，正所谓“说什么不重要，说话者才重要”（摩尔，

2010, p. 74)。^[1]特别是当艺术表演的形式日趋多样化,只把音乐创造过程定义为个人行为只会让人们创造力的误解日益加深。

16 音乐创造力(i)既包括概念的关系结构及将他们与经验世界联系在一起的方法,又包括拥有某种社会历史背景的各种角色;(ii)体现着作者身份和调和形式的多样性;(iii)超越了不同风格的限制,代表着音乐产生和消费的多种社会结构^[2]。这三层概念把音乐创造力“是什么”“怎么样”这些问题从主流意识和对天才的错误认识中区分出来。从这里我们就能理解为什么所有的行为和产生的效果都不是个人意愿的具体体现,而是演奏者和听众相互调和、相互联系的结果。不管是拥有音乐创造力的创作者还是消费者,不管用传统的方法还是现代科技,我们的工作离不开社会各方面的相互调和,这种调和存在于艺术家与听众,听众与音响系统,音乐家与乐器,作曲家与乐谱,指挥与乐队,行动与场地以及社会与文化机构之间。

音乐创造力和社会技术

虽然作为艺术家、观众、制作人及消费者,我们常被鼓励把自己看作是个体,但实际上,我们的工作离不开社会技术。^[3]这是我们工作的前提。因此,对音乐创造力的研究,无疑要融合对音乐的社会、时间和技术层面的理解。80年代末和90年代初,由于数字化音乐的扩散,社会技术(如因特网)催生了新的音乐创造力。艺人和歌迷们在网站上创作音乐,下载播放曲目,实现音乐混录,并共享文件,自发组成一个虚拟社区和创作集体。

不出所料,互联网确实催生了新的音乐创造力。我们可以在数字化媒体空间里的新生或派生技术社区创新中,找到这种新兴的团体音乐制作过程。这一过程调用并融合了现有音乐素材。虚拟音乐制作如今还以游戏的形式呈现,如电脑游戏《歌星》(*Sing Star*[®])以及《吉他英雄》(*Guitar Hero*[®])。除了电视游戏,还有一些互动性的混音网站,可供玩家分享交流制作的音乐片段及混音,从而产生新的创造性实践,如把已有的资源“融合”起来进行拼接创作或是风格混合。这种“混聚”模糊了制作与接收的界限。

把音乐创造力这一想法进行概念化扩展,将互联网世界(或习性)融合进来,

[1] 摩尔(Moore,2010)为教育地位及物质资源竞争论提供了依据。在一个以关系为基础的竞争场域中,这些战略手段是为了无限提高表演者的地位。布尔迪厄(1988)同时从社会现实的角度看来(同一部著作第一章),这些理论似乎有着合理的依据。

[2] 沃尔夫(Wolff)提出艺术创作理论和消费理论应是整体,但这一点却很少受到重视。

[3] 请参见柯林斯(2008)有关此类实践更多的论述。

势在必行。音乐创造方式、创造地点及创造性消费的价值评估要看其新颖性是体现在个体层面还是历史层面。在互联网习性^[1]中,有可供人们制作数字音乐的“虚拟领域”。同时,社群网站还集合了音乐家、电台主持人及观众。最近,一款叫作“街头交响乐团”(Street Orchestra)的苹果手机应用很流行。通过这款应用,20万台同步的苹果手机可共同演奏古典音乐。同等价值的音乐创造力观念与过去二十年间音乐制作及音乐体验的巨大变化息息相关。

音乐源自创造。创造在无数社会实践和技术实践的相互作用中有明显体现,并且产生了自己在表演、音乐社团和合唱团以及音乐分工领域内多样化的社会关系。在本森(Benson, 2003)分析音乐对话即兴创作时提到的“合作准则”中,或是在爵士乐表演的集体交流中,我们可以了解到创造力的合作范畴。^[2]制作人与消费者之间日益密切的联系,正撼动着音乐行业 and 音乐授权领域(维科斯特罗姆, 2009)。音乐企业家们不断开发出新的商业模式。业余创造力的兴起以及所谓的“用户创建内容”的增多,都表明了专业音乐创作中创造力概念的变化。对专业音乐家来说,不管他们的最大目标是成为一名擅长刮擦技术的DJ、一名数字作曲家,还是成为像先驱工业摇滚乐团“九寸钉”的创建人特伦特·雷泽诺(Trent Reznor)一样的摇滚巨星,建立网络社区是发展新型创造力的社会互动的基础组成部分。在新型音乐制作领域,独特的、不断扩展的网络世界是音乐文化不断重塑的媒介。这些新的音乐网络挑战着创造力的个体概念,它要求我们提出更为广泛的集体性、复合性定义。

关键问题之一是,音乐作为一种数字媒介、一种创新实践,我们应如何参与其中。大众消费主义使我们处于被动倾听欣赏音乐的状态,这是唱片公司通过广告灌输给我们的观点,而关于谁是杰出的、有魅力的表演家,则是由网络经销商通过销售音乐会门票影响我们的判断。但是观众在决定音乐演奏空间和观众构成方面,起着积极关键的作用。

结论

“音乐创造力”这一概念造成的困境是双重性的。首先,至少在过去二三十年的时间里,对于讨论“音乐创造力”这一话题的大部分尝试已经局限在特定的立场:心理学家遵循演绎逻辑,将占支配地位的认识同与之相排斥的那些理由不充分或是

[1] “习性”是一个布尔迪厄式的术语(麦顿, 2008),表示的是长久形成的实践生产的概要体系以及实践观念及鉴别体系,并且已持久地融入了永久性意向形式之中。这意味着,知道了一个人的居住地,也同时能感知他人的居住地(也就是游戏规则)。

[2] 如柏林纳(1994)所述。

鲜为人知的观念分为两极，而社会学家却表示把创造力置于社交环境中的做法并不意味着放弃真理与客观性。其次，曾尝试发展一种艺术社会学〔比如佐尔伯格（Zolberg，1990）〕并把创造力置于其中心地位的代表人群，已倒退至不可信的、新保守主义的传统主义者立场，这种立场认为他们自己的认识是合法的，并且排斥其他的观点。

我们有必要找到由以下情况造成的有关音乐创造力困境的解决办法：（1）试图解释音乐创造这一现象；（2）为这一概念发展起促进作用的文化偶然性。默尔克（Merker，2006）把后者优美地描述为“音乐模式多样化发展的历史进程中的最高点：传统题材为其提供移动资源，而创新型音乐想象力则推动方向性变革”（pp. 36 ~ 37）。

我是在研究音乐创造力构成范围的问题时，把注意力转向了一种用来研究音乐创造力的社会生产的方法，我把这种方法叫作“社会现实”。“实践”概念在此尤为重要。皮耶·布尔迪厄在把注意力转向创新型实践之前，曾着眼于于制度化的社会实践，如婚姻和教育。因为他对“文化生产场域”很有兴趣，所以他分析了了解世界的方法之间的关系，在特定地点、特定时间创作出来的创新作品背后的原则，以及人们附加给“区别实践”之上的意义。布尔迪厄（1997）提出了这样一种实践理论：

18 我们称为现象学的知识明确了社会世界的主要经验具有真理性……我们称为客观存在的知识建立了客观关系（构成了实践以及实践表现）……以及嵌在此知识模式中的实践理论（实际状态）……我们可以把从中的收获整合成为一种充分的实践科学。（p. 3）

在音乐创造力作为实践或实践作为音乐创造力的核心方面，以上论述提供了一个有趣的视角。一位青少年摇滚吉他手，他的最终产品是原创乐队集体努力的成果，那么他在流行音乐创作中的音乐创造实践，与一位创造力植根于即兴创作实践中的当代古典音乐作曲家相比，有什么共同之处呢？当俱乐部DJ通过唱片与观众互动，创造出独特的事件时，这是什么样的“创作”实践呢？DJ结合俱乐部新的以及混音的样品，合理地进行创作、编曲、即兴表演等活动，而在俱乐部中，与观众进行互动、调节以及编排又建立了一种集体音乐创造力，这种情况体现的是什么样的

音乐创造实践呢？我们应该怎样理解音乐创造力这一概念的灵活性、多变性以及模糊性呢？

最引人注目的问题之一是音乐创造力的神话是如何在音乐的生产及再生产领域发挥作用的。下一章中，我会首次提出一些有关音乐创造力的关键问题，加强论证，重新定位那些长期存在的争论。这有助于形成一个体系，促使我们理解情境是如何在实践中产生不同的音乐创造力和音乐创造力实践的。



19 引言

不管你是否意识到,在这个世界上,我们普遍都对音乐创造力有一定的看法。我们的看法和自我感知往往来源于对演奏艺术界中杰出创造者的误读。在有些文化传统中,这些杰出者形成了小规模精英团体,体现了他们在特定风格音乐上过人的创造天赋。有些社会、文化或群体(如文达部族和居住在南非林波波省的民族)倾向于平等主义,并不重视创造独特性。对他们而言,创造力和能力因年龄和性别的差异而有所不同^[1]。在其他社会中,独特性来源于创造活动的不同。与一般性创造力^[2]一样,人们对音乐创造力也存在诸多误解。这些误解就让我们心生恐惧,又对其充满渴望。在一些社会和群体中,对音乐创造力的误解不但自相矛盾而且让人难以理解,它既改变了音乐创造力在我们生活中的地位,也影响着音乐创造的可能性。例如,对信仰福音的歌手来说,保持在特定群体中社会地位的做法可能引起对创造力分布的误解。那么,像宫廷乐师、乡村歌手、鼓手或民歌歌唱家这样的创造力原型,是如何在特定群体中发展起来的呢?他们为什么能够发展起来呢?我们需要更多地了解在特定集体中,对音乐创造力的误读是如何形成的,又为什么能够存在。演奏者的音乐创造力赋予他们独特的音乐创作方式,并将他们与普通人区别开来。因此,人们误以为音乐家资助人、学校、宗教团体或教师的文化社会目标是培养音乐创造力。对音乐创造力的片面理解同样能够决定音乐家之间以及音乐家、消费者和

[1] 要深入了解民族音乐社会学相关知识,请参考伯连纳(Brinner, 1995)的经典研究;爪哇音乐家如何识别演奏者的多种才能和创造力,如何识别当地文化群体独特传统的进步、与爪哇加美兰演奏相关的事实与误解之间的鲜明区别;另请参阅诺依曼(Neuman, 1980)对印度尼西亚音乐学家的经典研究、坎佩尔(2004)对不同文化中作曲与即兴创作的研究。

[2] 请参阅索尔(2005)和蒲柏(R. Pope, 2006)的相关书目,进一步了解人们对一般创造力的误解。

音乐爱好者之间关系的性质，并且影响我们对具有音乐创造天分的音乐家的看法。

我们之所以会存在这样的观点和看法是有其深层原因的。这些原因深深根植于学校、大学和其他教育机构，也根植于音乐书本所传递的潜在信息中，但大部分原因仅仅反映了19世纪欧洲人们对音乐的看法，却未能反映出当下的观点。我们对普通音乐和特定音乐的认知差异，便是尼格拉斯·库克所谓的“信任鸿沟”^[1]，即人们对音乐创造力与音乐创造力实践的认知差异。这种音乐创造力已占据了西方古典音乐的主导地位。我们可以从无数对古典音乐家的杰出研究中了解信任鸿沟产生的原因^[2]。这些研究能够告诉我们什么是音乐家，成为一名音乐家意味着什么。例如，1950年第一批塑料唱片打入市场之前，像今天这样的音乐产业几乎不存在。当时，音乐仅仅意味着跳舞、卡巴莱舞蹈、歌咏会、音乐会、乐器演奏、交易展、典礼、电影院、仪式和教堂礼拜。21世纪初的作曲家往往相互借鉴，为演奏者和表演者不断改编、更新并完善歌曲。随着时代的变迁，如今人们对音乐创造实践以及对创造力的看法也改变了。如果每个人天生懂得音乐并且富有创造力，那么所有的音乐创造力都能得到认可了。如果事实真是这样，我们对音乐创造力的理解为什么会一再产生偏差呢？

也正是对音乐创造力的片面认知激发了我成为作曲家和即兴创作家的梦想。但是，自由即兴创作虽然对音乐意义重大，却从未在我学习西方古典音乐的经历中被提及过。这里，我并不是指责我接受的本科教育十分狭隘。不可否认，不管是过去还是现在，对我来说，对经过专业训练的音乐家的缺陷研究都具有重要意义。这些音乐家会在表演的准备过程中投入更多精力，这也是爵士乐或古典乐的金科玉律。然而，对大多数人来说，关于音乐创造力的讨论每天都会发生，因为我们每天都会使用互联网、MP3、共享文件，整个社会也朝着数字网络化的方向发展。

本章我将阐述人们对音乐创造力存在的种种片面认识、为什么要研究使误解根深蒂固的各种假设以及为什么必须通过“天才音乐家”来解释这些片面认识。

对音乐创造力的片面认识与由来

关于音乐创造力的片面认识，对音乐商业和音乐教育的发展有着深远影响。我

[1] 库克(1998)创造的词语，这个词解释了我们音乐的看法以及不同风格的音乐对音乐整体的看法(好像这种看法是对音乐唯一的认知方式)。

[2] 参见斯普鲁斯(Spruce, 1999)、科特雷尔(Cottrell, 2004)和班尼特(D. Bennett, 2008)在相关著作中关于扩展专业音乐家及其训练的学科范围的讨论。

们的思维受到以下因素的影响：艺术家、作家和生产者之间的关系与互动；音乐的营销传播者，如唱片公司和出版商；音乐消费者和爱好者；当然还有音乐领域的教育者，他们对音乐创造力的看法和评估体现了音乐创造力的复杂性（奥德纳和韦尔奇，2009）。

误解的产生与发展深深根植于人类各种行为之中，其影响也是多种多样的。这种片面认识赋予了特定社会集体合法性及其存在的合理性。有些误解是能够为人理解接受的，有的则颇具颠覆性。人们可利用误解来维护特定秩序或改变秩序。因此我们是否相信误解也变得十分重要。

- 21 我们对社会、信仰、生活以及英雄、名人、艺术家的认识往往是片面的。想象一下经历过痛苦的艺术家庄莱恩·威尔森（Brian Wilson）在读到下面这段话时的欣喜与释然吧：

也许你会想，是否有神灵说过：“我将创造一个人，他的作品对很多人来说都很重要：它能够丰富人们的精神世界，让他们享受生命的阳光，给他们创造表达感情理解自己的机会，使他们在世界找到属于自己的位置。但我还是要让这个经历痛苦，我会让他失去自己的天赋，让他不断改善的世界成为他的囚笼。”

胡西尼（Fusilli），《宠物之声》（*Pet Sounds*），引自琼斯（2008，p. 40）

人们误传浪漫主义音乐大师路德维希·范·贝多芬在创作《C小调四重奏》时更删十二余次。他可在半小时内就任何主题进行即兴创作，作品甚至被视为成品。布莱恩·威尔森则凭借专辑《宠物之声》一举成为摇滚乐大师，这张专辑奠定了后续摇滚乐作品的基础。

提到作曲家时，我们总会想起著名作曲家、音乐神童沃尔夫冈·阿玛多伊斯·莫扎特。多年来，他已成为该领域研究的典型对象。我们都熟悉莫扎特身着正装坐在羽管键琴边、父亲在旁边看他演奏的画面。这幅画传递的信息是：作为颇有灵感的作曲者的典范，一方面，莫扎特接受了良好的训练，另一方面，他确实天生就是音乐奇才。现在，有关这个话题的争辩依然存在：音乐创造力在多大程度上受到天赋的制约，多大程度上受到后天学习的影响？那么创造力在多大程度上受到天分的影响呢？能否通过后天学习培养天才？如果音乐创造力是集体行为，与个人无关呢？

大多数人认为，相对于极少数极有艺术天赋的人来说，他们自身创造力不强。社会学家露西·格林（Lucy Green）曾谈到过一种片面观点，即大多数人“既不具备创新能力，也不具备音乐天赋”：

事实上，启蒙运动以来，古典音乐一直保持着很强的文化优越感。主流意识形态更是内在地认可并推崇精英音乐学校及其音乐作品的主导地位。同时，这种主导地位也造成了一种误解——很多普通音乐家并不具备音乐天赋，他们的作品也平庸无奇。这就使精英音乐创作模式和大众音乐创作模式以及相应的精英音乐风格和大众音乐风格之间存在复杂多样的区别。（1998，p. 2）

自视为“作曲家”或“爵士音乐家”的极少数人擅于表现自己的审美眼光，相比于他们，大多数人认为自己创造力不强。那么，这种现象出现的原因在于误解制造者还是因为误解本身呢？

阿多诺 [Adorno, 1976 (1962)] 从社会音乐学的角度出发，就音乐在当代生活中的角色提出了一些很重要的问题。他主要研究中产阶级观众成为高级音乐会演出的主要观众的现象。大型交响乐团演奏的都是最受赞助人和观众欢迎的那些经典作品——莫扎特和海顿的作品，贝多芬的交响曲和协奏曲，肖邦的钢琴曲，柴科夫斯基和布拉姆斯的乐曲，还有20世纪初纷纷涌现的音乐，包括浪漫主义后期出现的新古典主义流派代表斯特拉文斯基及其作品，1930~1940年间美国的爱国主义音乐。事实上，在1976年阿多诺出版关于社会音乐学的这本书时，勋伯格、贝尔格、韦伯恩及其粉丝并未被美国和欧洲的著名乐团认可。阿多诺将这一事实作为对时尚能够决定音乐规则并引导大众品味这一观点的实证。二战以来，文化发展的历程充分体现了高端文化的商品化。但阿多诺声称爵士乐年年都存在，本身没有任何美学价值（这是20世纪四五十年代阿多诺对爵士乐的成见）。这表明西方古典音乐中存在主流意识形态下的等级结构和主导文化的优越性（阿洛诺维茨，1994）。22

古典音乐中的经典作品让我们无法摆脱贝多芬崇拜时代的限制（库克，1998），因而也难以从更广泛的角度去认识音乐和音乐创造力。在贝多芬崇拜时代，“音乐博物馆”开始出现，并形成了音乐在文化继承中占有一席之地的概念框架。人们对“世界音乐”范围内的音乐传统和音乐定位也存在误解。斯希伯（Schippers, 2010）在论证人们对传统的误解中有一章节见解颇深：“人们对概念的模糊以及努力实现

‘特定环境下真实传统’的不合理要求导致了当下的误解。因此我们可以看到，正是艺术家的评论往往能够引导公众观点，这让误解会具有很强的影响力。莫扎特说过[吉泽林 (Ghiselin), 1952]:

“我听到的不是断断续续的片段，而是完整的乐曲。这多么令人愉悦啊！这些创造、这些制作都在愉快舒适的梦境中发生。”

人们普遍认为，贝多芬总是不断地在修改自己的作品。与他不同，莫扎特的作品一旦完成，就很少修改。与第一章提到他青少年时期的事迹一样，莫扎特的创作风格很容易让人们人们对音乐创造产生误解。甚至权威的词典和理论家都会给我们灌输错误的概念，即创作完全依赖于“想象”。事实上，莫扎特大部分作品都是即兴创作的，他的弦乐四重奏和某些管弦乐作品在创作前期都有过一定构想（韦斯伯格，1993）。

史蒂芬·霍顿 (Stephen Holden) 进一步指出，误解往往产生于音乐创作和写作歌曲的创造过程中。对音乐创造性的片面认识——如将艺术家视为天才（布朗宁，2008）或音乐创作史^[1]上的其他误解（如西方音乐创作逻辑盛行）——十分严重，它们已经潜移默化地深入在音乐意识中，也强化了作曲家和歌词作家的观点对人们的影响。例如，霍顿说道：“莫里森（1968年发行了具有突破意义的专辑《迷乱时期》[*Astral Weeks*]、后来的汤姆·维茨 (Tom Waits)、里基·李·琼斯 (Rickie Lee Jones)、大卫·鲍依 (David Bowie) 都是浪漫主义音乐家，他们的歌词创作常常引起人们对音乐创作的曲解。”作为民间音乐大师，鲍勃·迪兰 (Bob Dylan) 被视为摇滚乐真实自主创作的典型。

迪兰之后的音乐家不再重视对作品的解说，相反，他们只是极力宣传鼓吹自己的作品。录音媒介能够根据具体的背景辨析出不同的音质，它们的发展也促进了歌曲写作和演奏的融合。

霍登，1992，p. 482

音乐天才与人们对当代西方音乐的误解是紧密相关的，“自主视野”对于音乐天

[1] 详见德诺拉(2003, pp. 26 ~ 27)，讲述了对西方创作逻辑的误解。

才的定位和描述意义重大。斯莫尔(1998)在题为“唤醒已逝的作曲家”这一章中研究了在当代西方文化中,误解是如何通过以创造力为主导的模式表现出来的,以及误解如何加深了西方音乐专属圈子和作品的消极影响。他对西方“艺术”音乐的社会背景做出如下评论:

不足为奇的是,参加音乐会的人和音乐家都会觉得与过去的音乐家有着直接、亲密的个人关系,他们对那些音乐家的生平与个性也有无穷的好奇。正是这些生平经历与个性打开了作曲家传记写作和批判研究的大门……根据定义,伟大的音乐家往往都已去世,仍然在世的音乐家或是20世纪初刚刚离世的音乐家在听众和表演者心中的影响力,远不及去世已久的音乐家。

斯莫尔,1998,p.87

我们认为,对于音乐创造力的片面认识起源于18世纪晚期。莫扎特和海顿的优秀作品给他们带来了巨大成就,也极大地提高了音乐和音乐家的社会地位。身为晚辈的贝多芬在他们的基础上也取得了很大成绩。19世纪的欧洲进一步将音乐创作发展为一项职业。虽然无数研究已经探讨出了音乐经典和“音乐巨作”等级结构形成和体系化的策略,但19世纪人们对“高级”音乐文化的追求加速了等级和社会地位的划分。具体来说,对“高级”音乐和“低级”音乐进行区别的工作导致研究范围日益扩大,人们已经开始研究音乐“真实性”是如何建立并受到质疑的。

人们往往认为,音乐创造力是成人音乐家在练习“高等音乐”过程中自然产生的。很多作者^[1]研究了儿童音乐创造力的产生过程。研究表明,成人与儿童的音乐创作力产生的方式存在差别。人们关于一个人是否具备音乐创造力的看法有很大的盲从性。

跨文化音乐创作也需要改变西方艺术音乐和爵士乐的主导地位。例如,中国传统民歌中,乐曲的形式从来都是多种多样的。因为没有最终形式,所以对乐曲的不断改进就是一种创新(斯托克,1991)。这要求音乐创作必须达到高水准,也是表演技能的体现。同样的,越南音乐文化站,创作也意味着对传统曲目的改编。这让演

24

[1] 肯罗坡罗斯(Kanellopoulos,1999)研究了一组8岁希腊儿童的即兴表演——只是“玩玩”,主要是通过让儿童随意发表自己的看法,研究儿童即兴创作的真实性特点,进一步研究儿童和青年人的创造性实践。另见巴纳吉(Banaji,2006)、巴雷特(M. S. Barrett,2006)、伯纳德(1999,2002,2004,2006)、伯纳德与杨克(2004,2008)、斯托夫(Stauffer,2001,2002)和福科斯塔(Folkstad,1998)的相关著述。

奏者能够重新诠释新版本的内涵。这种创作-演奏创新依赖特定的文化背景。西方教育研究表明,音乐演奏的创新水平取决于演奏者的音乐天赋、专业技能以及审美敏感度。^[1]从流行音乐演奏的角度来说,社会文化因素能够体现创造力的特点,也能够传递出音乐的创造性与创作者的个人风格。^[2]

另一方面,作曲家常被视为先知:音乐总谱是其圣书,乐队指挥是其牧师。而音乐创造力却很少出现,即便出现,也是作曲家一个人独自创作的结果。其实,创造就是作曲家不断向别人学习,不断在创作实践中有意或无意产生的。现代西方作曲家也并不是孤立的。音乐创造反映的并非竞争、敌对和斗争,相反,这种创造力的产生需要创作者和观众之间的互动与交流,它不是个人成果,它是整个社会对个人成果的评价。

对贝多芬的误解尤其能体现人们对创造力的片面观点:贝多芬并不是天才,他的作品在生前并不受欢迎。例如,尽管《第九交响曲》首演的场面相当混乱,人们的批判也影响了其成功的效果,^[3]然而,关键的问题是谁在表演?又是谁在听,或者更准确地说,谁在读乐谱?因为我们只见过乐谱中的“声音”。“声音来自乐谱,更准确地说是乐谱的再现(伯里斯坦,1990,p.66)。”声乐派的观点掩盖了“声音”完全是乐谱的产品并且遵守乐谱写作的规则这一事实。而用“声音”重现乐谱的观点不仅无法体现乐谱产生的句法规则,还将规则转置于想象的主题上来。对音乐创造力的每一个真实描述,每一种理论趋势都将促进某个群体的出现:这个群体能够认识到“音乐创造力”的真正内涵。现在我们要解决的问题是:如何让声音真实地反映这个世界?如何塑造积极正确的观点、避免消极观点?

对主导性知识形式的批判可能带来世界不平等的观点。^[4]例如,在《音乐史非经典化》(*Decanonizing Music History*)一书中,作者柯凯乐(Kurkela)和瓦克瓦

[1] 韦伯斯特(1990)将演奏这一创造性活动作为教育研究的课题,并表示音乐创造力取决于音乐才能(对音调和韵律意象的了解)、概念理解(对音乐的认知)、演奏技能(将知识运用于实践的能力)以及审美敏感度(通过塑造声音结构捕捉“感觉”)。近来,创造性艺术的新研究方法——强调加强创造力研究人员与音乐领域人员(包括艺术家)的合作——将音乐创造(即演奏本身)的价值作为创造性研究的核心。传统的分类方法(对角色、关系、技巧、功能和结果的定义)也被放弃,取而代之的是富有诗意的原则:相似、融合、突破和一致,这里不包括“结合”这一过程。详见巴雷特和博尔特的合著(2010)。

[2] 有关演奏创造力的内容详见戴维森和古拉曼(2006)。

[3] 乔治·格鲁夫爵士(Sir George Grove)讲述了关于贝多芬的一个故事,后来与独唱演员温格(Unger)女士谈起这个故事,并作出如下评价:“贝多芬虽然是音乐界的大师,但他本人却听不到自己演奏的乐曲,也听不到听众在曲终之后给其的掌声,只是背对观众,敲击钢琴的键盘。直到温格拉贝多芬转过身面向观众时,他才看到观众在为他鼓掌,这是他们欢乐的最好表现。他转过身的那一刻,让听众相信他从不知道自己的演奏受到如此反响。因为他听不到周围在发生什么。他的反应让听众深为震撼,一片火山爆发似的掌声随之而来,经久不衰,传达了他们对贝多芬的敬意。”后来,安东·辛德勒(Anton Schindler)告诉贝多芬:“所有听众都被你杰出的音乐征服了。”(格鲁夫,2004。)

[4] 社会学家玛顿和摩尔(2010)在合著中,从社会现实主义的角度通过很有说服力的案例提出了不同的批判方式,就像对经典曲目的批判方式,这种方式让知识构建成可能。

(Vakeva) 讲述了不同的音乐风格和音乐传统都有自己的经典乐曲。该书的目的是要使这些乐曲非经典化, 并且描述分析经典乐曲, 找出它们的不足。乐曲非经典化是指, 了解了古典乐、爵士乐和摇滚乐在塑造当代音乐的从属地位中的重要作用之后, 不同风格音乐实现了交流与碰撞。问题是, 当下西方古典音乐是否仍处于主导地位? 我怀疑, 受金钱(对超级明星、新影星和女主角的宣传)的影响, 人们对音乐的主导地位会产生新的误解(例如在21世纪, 数以百万计的流行歌手的粉丝往往努力追求 Lady Gaga、蕾哈娜、布兰妮乐队的独特风格); 同时我们也知道, 不同于对西方音乐天才的误解, 专辑能够体现乐队对创造力的共同认知——商业化倾向。从社会关系的从属角度来看, 世界上充满认知关系, 这也成为社会关系形成的重要原则。^[1] 例如, 女作曲家、女指挥和女性歌词作家的地位往往不如男性。这是因为主导性知识的创造者是男性(如“男性”衣着要求和由男性主导的历史)。与贝内特(1980)的叙述一样, 芬妮根于1980年到1984年间列述了凯恩斯(Milton Keynes)作品中提到的七大音乐领域和促进音乐发展的社会机构与音乐组织。这些都体现了音乐对日常生活的重要性。科恩(1991)通过研究乐队发现, 女性乐队成员往往被边缘化。柏顿(Bayton, 1993)指出了影响女性在乐队地位的因素, 如她们往往初学乐器就加入了乐队, 在家里也不会经常练习。柏顿发现, 全部成员都是女性的乐队更倾向于原创歌曲的写作。通过研究女性音乐家受到的创作限制, 柏顿描绘了一个处于从属地位的音乐世界。

西方的传统教育反映了一种片面观点: 只有少数孩子才有音乐天赋, 因为他们具备成功演奏家需要的某些能力; 或是说只有少数孩子才有创造力, 因为他们具备创作新音乐的禀赋。布莱金(1976)指出, 我们没有对其他文化做出这种假设, 而且在西方文化中, 这种假设也并不十分靠得住。确实, 专业演奏家或者大师演奏家总是以为听众来自与自己相同的文化背景。也就是说, 对布莱金而言, 在特定文化背景中, 是否被认为具备音乐创造力取决于音乐的功能。布莱金在南非的文达部落生活了两年, 对于这个部落来说, 音乐的首要功能就是使人们分享部落文化中的共同经历, 在这个部落中也不存在少数人极具音乐天赋的说法(没有柏拉图提到的社会分工问题)。相比之下, 由于社会分工和阶级分层, 现代西方社会中确实存在少数人具有音乐天赋的观念, 这也进一步强化了音乐和音乐教育在社会等级划分中的重

26

[1] 对布兰妮的专辑《蛇蝎美人》(*Femme Fatale*)的两种评论都提到了在音乐创作和品牌打造中的集体创造活动(见纽约日报3月29日第29期)。(法贝尔, 2011)另一篇评论来自《洛杉矶时报》, 博文名称为“流行音乐和博客”, 见“布兰妮蛇蝎美人”, 网址 http://latimesblogs.latimes.com/music_blog/2011/03/album-review-femme-fatale-by-britney-spears.html

要作用。和布尔迪厄一样，布莱金从整体的角度看待音乐能力分工问题，认为对音乐创造力的误解对于维持当下不平等状况具有重大影响。^[1]

很多理由能直接而充分地证明我的观点。首先，对“天才作曲家”、音乐创造者个人的特权以及他们在社会中的主导地位存在误解；第二，存在从独立音乐作品的角度对音乐创造力的分类现象，此外，创作的主导性及其带来的等级差异是音乐历史中的“事实”，同时，“天才音乐家”的典范莫扎特的创作方式也是多种多样的；第三，创作的独特地位，让人们盲目地认为所有的音乐活动都是有其独特地位的；第四，从作曲者和演奏者的关系来说，演奏者处于从属地位，作曲者处于主导地位的观点是错误的。因为这种观点没有考虑到创作者和观众之间的互动关系，也忽略了评价音乐作品的社会体系。

简单来说，在我看来，对“音乐创造力”的误解来源于人们对“天才音乐家”及其作品的盲目崇拜，其包括以下几方面：

- 对作曲家的认识具有片面性；
- 对作曲在社会中的主导地位存在误读；
- 对作曲家的主导地位存在误解；
- 对这种误解给从属群体（如演奏家和听众）带来的社会影响认识不到位。

有关作曲历史的其他误识

在反对现居统治地位的西方古典音乐和主从关系框架的诸多声音中，浪漫主义艺术家，结合古典、爵士和摇滚创作者^[2]所提出的观点，是诸多最具说服力的反对论点之一。这些艺术家们因其独树一帜的观念而闻名于世，他们的代表作或唱片分别占据着流行乐和摇滚乐榜单的榜首位置（如甲壳虫乐队的《佩珀中士》[*Sgt Pepper*] 和滚石乐队的《颓废大街》[*Exile on main street*]），都成为了其各自领域的标杆。每一个杰作或唱片的背后都有属于其自己的创作天才，而这个神话一样的人物——在古典、爵士或流行音乐领域内独一无二的谜一般的人物——不论其属于何种风格或流派，都为其音乐作品增添了一抹光环。被视为经典的古典音乐和摇滚乐曲目贴着“神话一般人物”的标签，其公认的作者/天才往往被视为作品的灵魂，与其他创作者们区别开来，所有的荣誉都集于唱片的主创者一身。这一章讲述了音

[1] 参考“音感”分类，另见科威(2002)第七章对戈登(1987)的引述。

[2] 琼斯(Jones, 2008)、库尔卡拉以及瓦科娃(Kurkela and Vakeva, 2009)就摇滚和爵士经典乐发表过评论文章。

乐创造力误识是如何影响作曲家/流行歌曲作家及他的^[1]独立的代表作和唱片的,进而,逐渐演化为所谓的音乐史“事实”。

在历史上,作曲往往被描述成一种下意识的行为,充满神秘色彩,晦涩难懂,而随着时间的轮转,作曲家们将一首首可复写的新曲创造出来。照这么说来,在能为这种创造过程提供轶事证据的作曲家中,莫扎特可谓是最著名且最具魅力的一位。

不难看出高尔的“音乐博物馆”(就西方古典音乐来说,这绘制出了一个概念框架,在这个框架内,音乐可以跻身于经典、收藏品和文化遗产之列)的发展历程,如尼古拉斯·库克(Nicholas Cook)在他的《音乐:简要介绍》(*Music: A Very Short Introduction*, 1998)中所描述的那样:

“古典音乐”一词逐渐通用起来。“古典”本是援引自希腊和罗马的“古典艺术”,是被视为衡量美丽标准的通用表达。“古典音乐”一词的逐渐通用,意味着如今在音乐领域亦建立起了同样的标准,也就是说,无论何时何地创作出的音乐作品都要被衡量一番。(p. 30)

在传世之作和唱片经典的背后,承载着创作者们的丰富想象、卓越技能、非凡天资、虔诚奉献和十足信心。

那么这些误识是如何延存至今的呢?摩尔(2010)提醒了我们主导叙事维持其历史和社会特征的重要性,让我们了解到权威们会尽力唤起社会对其观点的支持。因此,这些代表作和唱片的广泛流传,以及相关论战的不断升级,不仅同权威人士关系匪浅,同时亦被视为其“衍生原则和生存条件的行为规范”,也就是业内的衡量标准。我们永远无从得知,莫扎特的那些想法在生成作品之前,是不是源自某些一闪而过的灵感。充满讽刺意味的是,现如今,即兴创作成了作曲的基本环节,而这种现状的出现,各音乐创造派别皆有责任。或许是因为音乐领域内的固有思维促使我们形成了这样的假设,并就即兴创作是否与作曲一样同属一类音乐创造这一问题进行了过度严肃的争论。对于音乐学家尼古拉斯·库克而言,即兴创作音乐同演奏音乐之间的差别,就如同自由爵士乐和古典室内乐一样,在音乐演奏的影响上,具备同等的关系价值和表演分量。但是,这个论点是否会如对不同派别社会关

[1] 或许从政治层面上而言,这里应使用“她”字。事实在19世纪的历史上,作曲家几乎都是男性,就像他们占据了摇滚乐队的历史一样。

系进行的重新评估那般杂乱无章？就音乐创造类型，和西方古典传统所秉持的误识问题，身为理论家和研究家的阿拉诺西恩（Aranosian, 1981）将重点引到了另一个方向：

作曲同即兴创作的根本区别在于创造者是否打算永久保存创作的乐曲。作曲家创作是为了先将其保存好，有朝一日可以再度利用，而即兴创作者们仅仅是为了能够借此引导他们创作出别的东西。（p. 73）

28 但仅仅基于一个暂时的基础，人们就可以给即兴创作同作曲之间的差别盖棺定论了吗？即兴创作同作曲的习惯做法并不是在所有的音乐创作中都是一致的。就其本质而言，歌曲创作的背景本身就是不固定的、易变的。就像莫扎特，他就是通过听觉意象和精神意象来创作的。朗格尔（Langer, 1953）对这一理论概念进行了诠释，给予了作曲一个合理的概念，其中，“完全形态”（total Gestalt）的概念具体如下：

完全形态呈现于作曲者面前，作曲者识别出乐曲的基本形式……这个所谓的形式，就是作曲者认为曲目应属的走向……一旦必要的音乐形式得以确认下来，一首曲目便指日可待了……我们可以将这最初的概念称作作品的中心形式。（pp. 122~123）

用学术修辞来讲，朗格尔（1953）认为，音乐创作过程的第一步必然是想象。她说：

创作的第一步就是设想的过程，而这整个过程（无论是由何种外部刺激所激起的）都是在作曲者脑海中进行的，在酝酿中，作曲者会忽然意识到，歌曲自然成型。（p. 121）

我的顾虑在于世人对于作曲家领导地位的误识是否该维持下去，在于产品生产制造以及商品批量生产的相关问题，在于通过将其区别于所有的文化和传统，对占统治地位的知识主张提出质疑的问题。有人提出，作曲的经历，或许就是作曲者及其想像或观念相互结合的结果。无论曲目是否是以乐谱的形式呈现，作曲者都将其视为一个解构和重建的过程（克里夫顿，1983，高尔，1992，沃尔特斯托夫

1994)。想像如何成为音乐创造过程中的必需品？那些为游戏配乐的音频设计师也这样作曲吗？他们每小节乐谱写多长，又花费了多少时间来写呢？下面我要讲的误识是，音乐是一件产品。

被视为产品的音乐作品

民族志学者坎贝尔和泰彻（1997）就不同音乐文化中，各种不同形式的“听—唱”的音乐创作传统进行了研究，他们将传统的越南音乐描述为“作品”。越南中南部地区的节庆—仪式类音乐是由传统的固定旋律构成的，这些旋律以不完全的乐谱保存下来，而人们的习惯却依赖于听。传统旋律的演绎，给予演奏者对其进行自我诠释的机会，而这恰恰符合越南音乐家的一句格言——“歌本是死的，是演绎赋予其生命”（坎贝尔和泰彻，1997，p. 36）。作曲过程的本质，定义如下：

音乐创造和演绎这二者在重要性上不相伯仲。作曲家从最初的一个想法，到最后一首曲目成型的整个创作过程，同演奏者对曲目进行再次塑造并加入个人诠释演绎出来的过程一样重要。

坎贝尔和泰彻，1997，p. 36

对于曲目进行相关的文化解读能使我们了解其创作者的人生经历，但对于作为单独个体的曲目的认知就不应该仅仅局限于其创作者本身。一首曲目既能够以一种固定产品的形态存在，亦可以被视为一个不断演化的过程，对曲目的每一次重新演绎都会赋予其一次新的生命。也就是说，作曲可以被视为是一个不断进化的过程，每一次演绎都给予了一层新的内涵。克里夫顿（1983）是这样描述的：

总体来说，一位作曲家从一开始只是对要做什么有个大致了解，到最后，逐渐明白作曲真正的成果是什么……

作曲是一个由“感觉和知识”组成的复杂个体，必须亲身体会才能理解……

如果我们能够不只是简单地将某种意义强加到一首曲目上，而是将体会和领悟结合起来，我们就会感受到曲目中的隐含义究竟源起何处……但是……尽管曲目是以演绎的形式呈现出来的……作曲却不能被简化为仅仅是一个表演。（pp. 78~79）

被视为不可改动的音乐作品

沃尔特斯托夫（1994）认为，作曲是由完整性规则所引导的过程，完整性规则详细阐明了一场完整表演所需的音乐作品该有哪些组成（p. 118）。而他的这个观点得到了马格里斯（Margolis, 1977）和高尔（1992）的赞同，他们二人都认为，作曲的一个必要前提条件就是概念，它关系到作曲如何被评判和接受。高尔认为，作曲的其中一项功能就是制作出一个持久的人工制品，而这个人工制品：

……不应该仅仅是随意的一组声音组合，而应该是由不同声音组成的复杂结构，这个结构在某种意义上对于作曲家、乐谱和表演都至关重要。（p. 20）

马格里斯（1977）强调说，一个作曲家的明确意图就是创作出一篇音乐手稿或乐谱，以此来作为对创作者某种“决定”的“记录”。他还强调说，作曲的过程必然结合了作者基于作曲初衷对不同想法观念进行的筛选，“因为在作曲的过程中一位作曲家脑海中的想法必然比最后真正付诸笔下的要多得多”（p. 247）。马格里斯提出这个概念是为了表明，作曲家的目的不仅仅是要确保某种特定的表演（没有诠释的表演还称得上是表演吗？），而是在于要说明，作曲需要作曲家创造出某种特定的声音发生序列（p. 244）。故而，作曲不仅仅应被视作是一个在演绎中不断重生的适应过程，亦是一个在专注基础上对已经排列的乐谱重新创作的过程。同样地，沃尔斯特托夫亦认为，作曲是一个基于对已知乐谱再创作的过程。例如，他认为“标准”的乐曲必然包含某些特定的性能。一首曲目同物品一样，都具有自己的特性。

在19世纪的西方音乐界，用乐谱记录曲目是业内惯例，这样，作曲家对作品的著作权可以通过作品版权的方式得到保护。在19世纪之前的表演中，以乐谱形式记录的乐曲较少，表演者在演绎中往往会即兴发挥（高尔，1992）。高尔认为，作品具有固定的可重复的乐谱特性，继而使其被当作是某人的“个人财产”。作曲是西方古典音乐中的主导意识形态，这一点毋庸置疑。这些论述突显了伟大的作曲家在西方古典音乐内过于崇高的中心地位。他们是居统治地位备受尊崇的人物。他们的故事在19世纪文学作品和古典音乐界内被不断的神化（21世纪的流行音乐创作者和唱片亦是如此），并最终成就了所谓的“业内权威”。

但是同掩盖在误识之下的事实同样重要的是，这些误识实际上折射出那些制造误识者们的顾虑和在意之处。关键的是，“误识”和“误识制造者”这两个修辞的影

响力如此之大，以至于生产系统内亦用其代表惯例和工作实践，就好像生产系统是由音乐历史的原则和观念组成的一样。然而，误识只不过是构造罢了。关于之前讨论的第一个误识，也就是阐明在作曲历史的误识中作曲者同其作品的关系上，观点已经阐述得十分清晰了，如斯莫尔（1998）所述：

对于作曲历史的误识已然深深扎根于古典音乐史和摇滚音乐史中了。它们可以是故事，是天真的误解，或是虚构的叙事，甚至是附涵着自然和历史现象的某些流行观念的谎话，抑或是一个编造或想象出的人物或事件。这些误识得以延存至今，根源就在于那些具备一定口碑的书籍，这些书内往往会援引社会上那些颇具权威的观点。这些误识就像故事一样，告诉我们事物是怎么来的，进而了解它们是什么样子的。这样，它们便使过去（无论真假）为现在服务了。重要的是，它们真正的历史准确性早已同其价值无关了。（p. 92）

谁的声音占主导位置？为何如此？

在关于作曲家和各流派音乐人的名人化，以及古典和摇滚音乐传统中代表作和唱片的定位上，关键问题不仅仅在于谁在说，还在于谁在听，或者更加准确地说，谁的声音会被视作权威。换言之，谁说了算？布尔迪厄从文化资本概念的角度对这一问题进行了阐释，并探讨了习性与领域之间的关系问题，进而为此类问题贴上了“权威”的标签（详见本章末尾及附录二）。

我们该怎样界定音乐创造误识的立场及其定位策略？我们能够界定音乐创造鲜明立场的构建方式吗？音乐创造力的定位是复杂且多元化的。一方面，有很多独立的天才创作者，他们单独工作的性质往往局限了其创作的本质和外延；而另一方面，我们了解到，创作能够表达出音乐人想要带有个人标签的音乐是他们的夙愿。例如，对于演奏者而言，一支摇滚乐队或是一个弦乐四重奏组合是一个平台，它给予了他们借由音乐表达个人审美，掌控自己的个性、价值观及命运的机会（这不禁让人想起贝克尔在其有关爵士音乐家的陈述中所提起的主题：爵士乐中的自我表达乃是爵士音乐人们信仰的核心）。音乐创造被定义为一种“制定的自由”，而这自由却往往能远远超越其初始之态。

因此，我同意伯恩斯坦的观点，他认为“一个社会类别（这里指音乐创造）的声音是由规范其沟通模式的论证规则之专业化程度所决定的”（1990，p. 23，引

自摩尔, 2010, p. 75)。音乐使得创造表现的价值大大超越创造者作为一个“独立个体”的价值。如摩尔所述:“如果无论隶属于何种类别的作用者和论述都足够专业化的话, 那么每个类别必然会有属于自己的身份和界限”(p. 75)。“音乐创造”这个词使得创造以一种单数名词的性质呈现于人前, 只注重单一的创造者以及杰出的代表作(也就是创意产品), 这贬低了音乐创造作为协作活动的重要性, 并将其假定为是一种相对固定且统一的主体。加之, 它还限制了不同领域间的活动, 不允许音乐进行跨流派、跨文化的交流, 因为这样会衍生出混合流派风格的作品。如果使得创造能够呈现于人前的仅仅是单独的个体, 那么我们将不会认识到这么多使音乐得以构成的社会形态: 音乐联想、重唱, 以及人们合奏时所产生的种种社会关联。在此, 我想表明的是, 音乐是在主流文化、反主流文化以及亚文化等多重社会空间内生成的, 而不同的实践和市场因素则赋予了其不同的涵义, 进而使音乐创造力以如此多样的形式存在, 这才是最为重要的。威利斯等人(1990)支持以下观点:

31 通常艺术当权派会纵容这种特立独行、富有创造力的独立艺术家神话的存在, 抵制消极的大众消费主义, 因而他们会在背后对这种利己的精英创造论施以推手。对此, 我们表示反对, 我们认为, 在人类的日常生活中, 每一次活动、每一次表达都蕴含着生动的象征主义生活和创造——即便它有时会遭受轻蔑和摒弃。我们并不想要去发掘这种创造。我们想要的是重新认识它——实实在在的“重新认识”。(pp. 21~26)

“音乐创造”这个说法的单一性使人无法认识到其背后多重的社会和技术维度, 而这些维度恰恰反映出音乐创造、表演以及倾听模式的多样性, 同时, 它也无法使人认识到在多样化实践中音乐表现的多元化类别, 而音乐创造这个给定的单一类别也不过只是其中一个分类罢了, 不能囊括音乐创造的全部。

审美判断亦需有特定的情境。如果说一个“音乐作品”或一场“活动”所要传达的思想已然囊括在创作这个“音乐作品”或举办这场“活动”^[1]的本意之中, 那么作曲家和流行歌曲作家就谁的(作曲者、诠释者, 还是听众的)意图拥有优先权这一点持不同意见就不足为奇了。这取决于情境本身的文化背景。例如, 对于交响

[1] 由达尔豪斯(1983)作为反对论点提出, 并由斯莫尔(1998)提出的“musicizing”概念进一步揭露(p. 11)。

乐团的团员——科班出身的音乐家而言，他们要准备一场音乐会，首先要做的就是准备乐器，再就是写谱编曲，随后团员们要学会如何演奏这些曲目，还要抽出时间找好场地来排练，除此之外，还要为音乐会打广告、做宣传、卖门票，召集的观众需要满足两个条件，不仅要交响乐感兴趣，同时还能听得懂，对乐曲有自己的个人反馈。这种音乐创造的定位显然与爪哇的加美兰那种口头传述的传统不同。在这种传统下，整体的互动^[1]突显了相互独立的向心性以及再创造的协同性。

但是，音乐创造力的理论，也即音乐是什么，不是什么，在我们的生活中扮演什么角色的概念，必须不仅能够解释为什么不同社会和文化背景的人们“musicking”的方式不同，还要说明不同文化背景下的人是如何能够领会、享受，甚至创造性地挪用彼此间的创造力的。它还必须阐明，为什么某些类型的音乐创造能够成为一类文化下的主流音乐，甚至有时能够传遍世界，而另一些音乐创造则仅仅局限于本土区域。我写这本书的目的之一，就是希望能够使读者更加了解音乐创造力理论的本质，进而能够更好地认识和掌控其自身的音乐创造力。音乐创造力理论就如同创造本身一样，不仅仅对于“音乐人”或“创造者”有意义，对我们对于自身以及同他人关系的理解上同样意义重大。音乐创造这个行为本身就是发生在人与人、人与社会团体、人与社会，以及社会同不断扩大的网络空间创造范围的关系内。

对新一代的商业音乐而言，网络空间和网络世界不断扩大的特有属性——作为音乐文化自我构建的媒介——提供了一个不断变化且十分复杂的背景，在这个背景的各个角落内藏着各种各样的创造力。

所有这些都是为了表明价值与音乐创造力的理解密切相关。音乐创造的背景不是孤立而静态的，任何个人主义意义上的普遍性描述都是不准确的。这个背景就像是一个不停变化的，由既可共存，又可碰撞、协作的矛盾现实所组成的相互交织的网络。同样，过去同现在的历史不断融合、重叠，组成了影响音乐创造力在时间和空间上价值等级定位的宏观和微观历史。

32

主流论述的构成

毫无疑问，音乐创造的某种特定概念取决于那些能够左右市场走向人们的音乐行为、品味以及风格偏好。尽管专门做市场的流行音乐人，同受命于资助人和教皇的作曲家人数差不多，但归根结底，吸引他们的音乐情境终究逃不出市场需求这个

[1] 了解爪哇加美兰音乐出现的背景以及分析成果，详见伯连纳(1995)。

大方向。我们知道，斯特拉文斯基总是能够不断地感知其周遭社会，了解音乐听众的喜好，知晓社会对音乐意识的缺乏及社会隔离的代价。他对18世纪作品风格的回归（被称为“新古典主义”），不仅仅是一种力求使音乐恢复其真实性的尝试，亦是一种力图使社会接受音乐的努力。

创造的类别广泛，区别于音乐聆听的不同情境：教堂、歌剧院、庙宇、音乐厅、宫殿、体育场，不同的情境会带来不同的视听感受，故而阐明了为圣会作曲与为普通观众谱曲的巨大差别。对于巴赫而言，无论是在1717年为萨克森·维森费尔斯公爵这样令人敬畏的人物作曲，或是为市政府、法庭、教堂这样的权力机构作曲，他都需亲力亲为，自己作曲、自己演绎，这种情境下的音乐创造就是复杂性和多样性的混合物。而对亨德尔而言，为在都柏林当地召集的歌手和乐手写作的经历，使他创作出了著名的“弥赛亚”。这首曲子需要一个唱诗班、四位独唱演员、三位乐器独奏者。但尽管这首曲目制作精良，它仍然属于业余合唱团的范畴。鉴于这些议题都是以表演创造为中心，在此需说明的是，“弥赛亚”拒绝在自主配乐这个概念上被物化为一部“作品”，而更多的是在不同的场合以不同的形态呈现出来，这样，有时人们就会听到做了颇多改动的版本。现在，《弥赛亚》有都柏林版、孤儿院版，还有事后被普劳特（Prout）、比切姆（Beecham）、古森斯（Goosens）、拉姆（Lam）以及沃特金斯·肖（Watkins Shaw）分别改编的版本。据称，亨德尔在描述其创作《哈利路亚大合唱》的过程中说，“我确曾看见天堂”，这样的说法未免有些自抬身价。亨德尔是一位商业作曲者，即便是其宗教曲目，其首要创作目的也必然是商业的。

对于莫扎特而言，正歌剧是为王子而创作的；对于亨德尔而言，宗教音乐是为上帝、教堂或资助人而创作的。在亚洲，我们同样可以看到大量受传统约束的经典音乐作品，如日本的雅乐，早在公元8世纪早期，日本就开办了专门的政府机构规范雅乐的创作（席佩斯，2010）。而斯特拉文斯基（1947）则要求演绎者以一种刻板的、不带任何感情的方式表演，他将这种表演方式称作“执行”，他要求演绎者“严格执行乐曲中所表达的明确意愿，在演奏中不能添加任何超出具体要求之外的创作”（p. 68）。他曾经责骂过在他作品中添加太多自由元素的演奏者。因此，“创造”这个概念并不能指代所有音乐的特定单一属性。斯特拉文斯基就在一首曲目的原创和其在表演中的再创作的区别幅度上，在创造的定义内，将作曲同表演分割开来看待。

在此,我想说明的是,我们看待音乐创造的方式会使我们构建一个“价值等级”(库克,1990,p.26),在音乐创造并不是相关音乐行为的特性时,将曲目的制作,较之于音乐创造(对作曲的盲目崇拜),置于一个附属的位置。而这种地位与市面上对于名人们(认为是充满魅力的独立表演者们使得创造得以显现于音乐界)的过分崇拜大相径庭。所有这些都体现了不同音乐同其特定情境之间错综复杂的关系,表演者与作曲者之间、艺术家与观众之间盘根交错的纠结。

因此,我们拥有的证据已然足以挑战对于音乐创造独立性相关论述的权威。对于涉及舞曲领域的年轻人而言,在反主流文化和亚文化^[1]平台上所展现的,基于音乐品味和风格偏好所组建起的协会形式,为消费者自主权及创造行为将会重构音乐创造的潜在多样性这个论点提供了切实的例子。德里格和威金斯(2006)说道:

即便是在既定的科学领域内,想要理解创作行为,若仅用单一的方法策略,单从一个角度去看待问题的话,是不可能做到的……但从其本性而言,创造不仅需要对抗、争辩、质疑,同样也需要综合。(p.5)

现代科技使得大批量的音乐得以再现。而为了应对不断扩大的大众传播媒体,下载文化下的社会增添了音乐制作和消费的新模式。除此之外,年轻人的音乐文化中亦布满了集体协作的创造模式,如《四重人格》(*Quadrophenia*)中的摩登派人士和摇滚乐歌手那样,这部1979年上映的著名电影以标杆性摇滚乐队“谁人乐队”[迪拉博夫(Dillabough)和肯奈力(Kennelly),2010]的专辑命名。在此,我们能够看到一种“象征主义创造”,这种创造结合了消费者的音乐品味和用来创造的多媒体资源。

每一次我们意识到对一首歌有了一个自己版本的理解时,其实我们就已经参与到音乐创造中了。不过,在我们创造音乐时,我们的做法会与作曲者有些许不同,亦会比他们多做一步,那就是,同样身为这首歌的聆听者,我们会试图创造带有自我意义的音乐。其实我们每个人都打着购买者的旗号进行这种消费式的创造。所以,这不仅仅是对将我们定义为人类的属于自己及彼此的音乐创造的表达,亦是表明了不同的意义是如何映射到音乐身上的。这些意义往往遵循着固定的模式,在音乐历史上作为强有力的论述或隐喻被反复地审视着,进而诠释我们的思考方式。由

[1] 班尼特(1999)称,那些在传统上被定义为紧密结合的亚文化团体(如现在已经不再举办活动的英国流行组合“绿洲乐队”和他们的一些粉丝们推广一种脚踩运动鞋,身穿球衣,外搭粗呢外套的形象,以表现其是代表劳动阶级的声音),被更好地理解作为一种具有不固定界限和流动成员的短暂聚集。创造的本质,如音乐本身一样,既具有多面性,又具有流动的表达方式。

此引起一个基础性的理论问题：如何脱离19世纪单一社会音乐现实的思考倾向，而将音乐创造的多样性及其相关的制作和消费实践置于次类型和混合类型下思考？

34 音乐的制作、接受（和消费）是协同一体的。例如，尽管社会上倾向于把电影视作为导演的作品，但一部电影作品的完成必然是各方协作的结果，电影配乐、音乐家、制作人、摄像团队、演员、编剧都是缺一不可的。电视节目的制作和电视剧主题曲编写亦是如此。表演艺术这个整体使得“合作”产品得以呈现在世人面前，从这个意义上来讲，就算一首曲目是由莫扎特编曲，玛莎·格拉哈姆（Martha Graham）编舞，布雷希特（Brecht）作词，他们还是要依仗音乐人、指挥家、舞者以及各类“辅助人员”，才能使音乐作品完整地呈现于世人面前（贝克尔，1984）。因此，在今天这个高度科技化、媒体化的社会下，即便人们接受了音乐创造潜在的多样性，也无法为音乐创造找到一个合适的单一意义和价值。对于索绪尔（1997）来说，就即兴爵士乐而言，音乐创造“依赖于创造惯例的共享体系，没人能够在不首先将此领域内的规则内化的前提下创作出音乐”（p. 239）。此外，还有电子音乐专家，他们同样是合作的代表人物，因为他们将社会文化影响的实现同电子音乐、互动和计算机的应用实践结合到了一起（田中等人，2005）。而另一方面，威金斯（2008）认为，主要的西方古典音乐都是“宝贵的私人物品，就好像是一个宗教概念一样，是不容质疑和审视的……相较于暂时的社会背景而言”（p. 109）。思考一下，来自不同文化背景下的音乐人在实践中是如何定位创造的，以及用运算法则即兴创作的数字音乐人的文化特性，这两者之间有何不同。

所有这些都需要人们认识到，西方古典音乐的霸权意味着音乐流派的等级化。例如，瓦格纳通过他“整体艺术”的想法转化了音乐思想，其惊世之作《尼伯龙根的指环》（1876）完美体现了诗歌、视觉效果、音乐以及戏剧艺术的同步。为了能够将他设想的艺术完整呈现出来，瓦格纳建造了自己的歌剧院——拜罗伊特节日剧院。另一个例子，是伦敦O2大舞台上“接招合唱团”的惊艳表演。这场演出的成功源于其背后的专业人士。观察员们反复思量着什么可行、什么不可行，该支持哪些、注重哪些。这两个例子之间相一致的地方就在于，两者都反映了其形式背景下的社会群体，创作活动的内容完全取决于创造者以及创造尝试的定位，音乐创造并非价值中立的（布朗宁，2002）。同样身为创造参与者的观众，他们在自己的音乐生活和社会环境中寻找与其相关联的意义。在幕后的不同场景内，专业人士在制作中不停地探索着创造的可能，这些通过灯光、声音和营销刺激造成的转变会是一场

变革。他们在音乐上的作为可以被解释为正处于新生事物和已知事物间不断扩大的边缘地带。他们的音乐文化背景大相径庭，各自拥有不同的音乐从属。从这个角度来看，我们可以从音乐创造的文化和社会构成的角度来理解，是什么造成了这些背景以及由其衍生的音乐创造的差异。在作曲家和艺术作品集的选择世界内，仍然存在着无法动摇的价值体系，一方面是作曲者和流行文化，而另一方面，则将音乐创造区别定位。价值等级体系强化了音乐创造的价值负载，影响着不同个人以及社会群体——作曲者、演绎者和观众——的定位。

任何想要解释或是理解在制作和消费过程中音乐创造概念价值判断的尝试，都会面临更深层次的概念困境：究竟是作为创造者的艺术家得到了神灵的启示才创造出音乐，还是因为独立创作者的天赋才使得音乐得以创造出来。灵感一定要来源于某种独立高端的艺术秩序吗？在不坚决表示放弃的前提下，伟大作曲家所创作出的音乐能挣脱其所属时代的枷锁吗？沃尔夫（1993）称，在音乐作品的制作中，那些著名艺术家们所扮演的角色要远比我们通常所认为的少得多。沃尔夫还就听众在音乐中所扮演的角色以及著作者主导权这两个关键问题进行了论述，揭示了创作灵感是固定、统一且非指定的误识。她还就“艺术创造”的总体概念进行了非神秘化的启蒙论述（沃尔夫，1993）。

在探讨音乐创造是如何在特殊的流派内被熟知和评价的过程中，我们了解到，根据不同的特定背景，艺术和文化可以以不同的形式呈现出来。但是，为什么没有专业学者研究那些把乐器作为其音乐输出必要组成的电子音乐艺术家，还有那些对他人的音乐进行再创作和改编的翻唱乐队和DJ呢？就如爵士乐、摇滚乐、摇滚录影带^[1]这样的流行文化形式来说，其音乐创造力的构成尚无人探讨（这里所说的音乐创造囊括了所有的音乐形式和实践，不仅仅单指西方作曲家们主流的文化形式）。不像我们所了解的传统的西方正统音乐创造，在对现代音乐以及“资产阶级主体性”构造的理解上，其音乐创造的构建和消费是如何为人所知，又有何特性这个问题尚无定论（库克，1998）。^[2]

总之，西方音乐创造的经典化仅限于正统的高雅艺术。通过贝多芬的例子，我们可以知道，正统观念将音乐创造视作为一个限定于独立个体的独立自主的、私有的（而非公共的）、个人的（而非社会的）领域。音乐创造的灵感不仅仅来源于个体

[1] 阿罗诺维兹(1994)认为“实际上，在文化产业内，所有的艺术都是商业产品”(p. 26)。

[2] 库克(1998)认为，浪漫主义背景(艺术界的新一轮走向)下的资产阶级主体性构建是19世纪最重要的发展(就个人表达，以及音乐如何成为主导位置而言)。

特质，同样也来源于“我们内在的社会”[由维果斯基（Vygotsky）首次提出，1971，p. 249]，我们应该从人类社会一员的角度出发去思考这个问题。对于音乐创造力的定义要具体情况具体分析，要将作曲者（生产者）、演绎者（制作者和诠释者），以及聆听者（在音乐制作和诠释过程中践行适应性行为）全盘考虑其中。

从爵士乐俱乐部的习性或环境中，我们可知，人们在演奏诸如爵士或蓝调等音乐时所作的风格改变促成了与传统爵士乐不同的波普爵士乐的诞生。在创作中，音乐人会加入一些新的声音，对原有的曲目进行再创作，或是运用蓝调音乐的基调。创造往往发生在即兴创作这个背景之下：习性的效果往往见之于实践与信仰之中。例如：两组表演者（无论是属于波普爵士乐还是其他爵士乐次类型）都用其各自领域内的背景知识来演绎，而演绎的适当性——乐章的具体类型（速度、等级、节奏风格）以及互动的程度——才是其交互作用背景的决定因素。无论是爵士乐的演绎者或是聆听者或许都不会相信，标准爵士乐的作曲家们对其作品不同风格的演绎十分敬重、不吝赞誉。正是因为这样，我们最终听到和看到的表演才总是能够烙上其所属历史和社会背景的印记（德诺拉，1995）。

或者，我们还可以尝试着从其所处情境的角度定义音乐创造。有如下背景：一，高雅艺术背景：把个别艺术家隔绝出来，将其归为天才一类；二，现代背景：音乐创造在现代实践中获得支持；三，科技背景：在创作中推崇创新。

36 在宗教仪式背景下，仪式行为往往以重复的感知运动活动形式呈现，空间、时间、视觉、听觉以及乐章都要运用其中，而这种形式在不同文化、时间、空间背景下的社会得到普遍应用[详见列维京（Levitin），2008，pp. 194~195]。在这些背景下，音乐创造形式被赋予了特殊的意义，如高音吟诵的变化就需要整齐、统一、有规律的练习一样。

网络空间为主流摇滚团体和独唱音乐人提供了表现其创造力以及与不同类型音乐融合能力的动态媒介。这种创造包括“翻唱”这种“标准惯例”[如丽安娜·刘易斯（Leona Lewis）翻唱雪巡警合唱团（Snow Patrol）的《点亮》（*Light up*）]；还有“混音”[吹牛老爹（Puff Daddy）发行了警察乐队（The Police）《你的每一次呼吸》（*Every breath you take*）的混音版]；以及“跨界混搭”（微软游戏机和任天堂的《吉他英雄》）。^[1]而像音乐厅^[2]、圆形舞台和歌剧院这样自视为视听盛宴的场所，这些

[1] 把别人的歌曲作品拿来并赋予其新的意义，这个想法来源于过去在不同时间、空间以及文化背景下的实践。

[2] 音乐厅是就音乐创造，以及声音和形式、惯例和创新、不断突破与传统做法之间相互作用问题，进行思索与定位的假设地点。

地方（希腊、维也纳、伦敦O2剧场、博洛尼亚歌剧院、柏林、巴黎）的突出性表明了不同种类音乐创造深受其所处地域的影响。这样的地方使得人们能够展现其创造力，并能够将不同时间、空间、听觉、视觉及乐谱融合在一起，使不同社会背景下人与人之间能够进行隐喻沟通。

摩尔（2010）就此提出了对立观点，使得经典论述遭受了抨击。他反对经典的基本原则，即将那些自主的、具有超凡价值的事物（艺术品、代表作）送上神坛。他认为，经典只不过是反映了占主导地位社会团体的品味和潮流，抑或更甚，是为了巩固既得利益团体地位的产物（p. 196）。其他人认为：“无法在没有经典的情况下考虑问题”。“经典决定了我们如何评判一个音乐作品的价值。”经典是对一个特定种类作品的评判标准，价值需要通过经典反映和表达出来。

在审视音乐时必然要有相应的规则 and 标准，而经典在此就扮演着定义音乐批评范畴的角色。一方面，经典决定什么样的音乐值得研究，另一方面，经典成为学者间竞争的评判标准。古典音乐（库尔卡拉和瓦克瓦，2009）和流行音乐的经典化为音乐提供了另外一种概念，而不像原来那样，不符合标准就会被边缘化。在这种情况下，问题就在于从统治阶级看待主流形式的角度来说，音乐创造是以何种形式呈现出来。

“去经典化”这个概念与我们讨论的议题有何关联呢？在音乐领域，就音乐创造来说，“经典”这个词承载了很多涵义，大多数是指其赋予“伟大的”音乐流派、作品、个体、机构的权威性和中心性，再有就不过是学术专家们告知给读者的一个词罢了。在音乐和音乐教育领域，经典可以被定义为：能在音乐会（或学校）表演的标准曲目；教学方法值得学习的著名音乐教育家 [柯达伊（Kodaly）、奥尔夫（Orff）、铃木（Suzuki）]；学生期待考入的教育组织和机构，如英国皇家音乐学院委员会（ABRSM）和英国皇家音乐学院（RCM）；被视为业界权威的完整版的音乐领域知识 [《格罗夫音乐词典》和格劳特（Grout）的《西方音乐史》]。尽管音乐创造的基础以及其在教学领域中所扮演的角色只有在社会结构背景下才能被清楚理解，在音乐或音乐教育史上还是很少会遭遇与机构相关的权利及意识形态体系的审问。

37

结论

在21世纪早期，有关音乐创造力单一性看法的问题在于，为什么西方古典音乐大师的主导地位仍然能够被认定为优秀的论述，而继续在政治、社会、文化以及教

育领域横行。服务于支持既有音乐创造模式的这些假设，是根据对传统的调性音乐的研究所提出的。然而，无论是从心理学的角度还是从社会文化角度来看，音乐创造都是发生在具有多重意义的多元化社会空间之内的。它们以不同的整理惯例为基础，也就是说，音乐行为是基于不同的衍生原则和论述之上的，而占据最主导地位的是西方古典音乐。

音乐创造力在不同的背景下显现出来，在这些背景下，创造力和创造性活动的产出是通过思考和行动共同达成的。创造产出的过程往往允许读者、听众、观众的参与，每一个个体都与社会空间内的传统、惯例、社区和网络所衍生出的习惯做法进行互动，进而推论出属于自己的意义。在音乐领域内，可以通过对其具体历史和当地、国家以及国际相关背景的分析来了解音乐创造；但为了更恰当地理解，还需要考察有关音乐创造的原有知识是由何衍生而来的，被谁提出、为谁服务。这本书响应布尔迪厄的号召，对那些想当然的假设提出反对，向那些已被熟知和接纳的推崇西方古典音乐的经典发出挑战，支持从新的角度看待音乐创造力。

将音乐创造力看作是一个单一现象的误识，要求人们对于音乐创造力是什么及其在特定音乐流派中是如何应用的问题有一个共识。所有的音乐都需要创造力，但是“音乐创造”这个词，如我在整本书中所述的那样，除非我们把音乐的制作和接纳放在一个更广的领域里就具体情境加以区分，否则，“音乐创造”就是一个过时的空架子。而对于表演创造而言，群体组成和集体即兴的创造是暂时协调而成的，而观众和乐迷的创造活动则是社会协调而成的。除此之外，创造通过技术协调来定义自己，技术协调亦需结合集体品质来进行实践。

音乐创造力属于单个天才的这种误识，因西方正统高雅艺术音乐在背后施以推手而延存至今，他们将音乐创造限定为作曲者个人的独自行为。我们知道许多作曲家都是在家中工作的，但无论是在历史上还是文化上，作曲家的创作都是源于社会和文化大背景下同人和社区之间的互动。福柯（Foucault，1977）将艺术实践视作是一种自我技术，也就是自我形象自我组成和构建。尽管我们往往被鼓励要把自己当作是一个独立的创造者和消费者，现实却是，我们的工作和生活都离不开社会技术。社会机构希望人们是音乐会的消费者，可不希望人们成为音乐会的创造者。

这种将表演与其所处时间背景分割开来，将作品视为不可改变的产品的误识，是以产品为中心的哲学的一部分，而这种假设是错误的。音乐作品不是固定不变的，它们总是会被作曲者自己以及不同的演绎者修改。对游戏作曲者来说，音乐较

之于产品而言并不是一个独立的部分，声音是不能固定、最终定稿或完结的。声音的世界是活动的世界，而非人工制品的世界。^[1]这种将某些特定的创造凌驾于他者之上的行为，也只不过是创造过程中的一个方面而已。

在音乐的领域内，创造力是无界的。而我们却仍然在兜售这个音乐仅包含三个要素（作曲者、演奏者和听众）的观点，而这个观点将作曲者的地位置于演奏者之上，又将演奏者和作曲者凌驾于听众之上。这个观点对音乐制作、发行和接纳复杂性，对音乐的制作者、创造者和消费者之间的地位问题，以及对个人在其社会圈子内互动问题的描述和诠释思路的打开毫无益处。音乐创造依据特定情境发生在社会空间内。布尔迪厄（1996）把用不同策略保持其地位的“领域”的“社会代理人”称作作曲者（生产者）、演绎者（制作者和诠释者），和聆听者（在音乐制作和诠释过程中践行适应性行为），这引起了人们对音乐创造一种批判性觉醒的呼吁，希望将音乐创造置身于一个更加广阔的领域内，以巩固其地位和意义。制作领域包涵了消费者、制作者、发行，以及对不断变化的音乐创造形式的接纳。这影响到演奏者的活动，进而影响到观点和概念进入诠释社群领域的方式。通过这个中介程序，新的意义被附加到这些观点和概念上，即新的实践将取代旧的方式。音乐创造揭示了不同实践和论述的典型轨迹，为我们提供了一个重新思索创造本身的前所未有的领域。

额外思考

在浏览以下章节时，你会发现，本书在用法国社会学家皮耶·布尔迪厄的观点作为思考方式分析实践叙述时，采用了一种相对疏散的框架方式。本书就看待音乐创造力多元化角度的转变这个问题上阐述了一种理解方式，即将“这个/或者”的思考方式转变为“两者都/并且”。这认可了音乐创造力的多元化特性，且不会把其带入相对主义的困境。因此，在现实世界的音乐实践中，探索音乐创造多元化表现形式的理论前提中的主要概念是什么呢？我认同布尔迪厄的如下观点：

- 习性是看待数据的一种方式，正是这种方式导致了“想当然”的问题。它引起了一系列无需实证研究的问题：个体如何能够融入其所处的环境之中？个人经历如何影响其对当前背景的态度？他们带了怎样的主观倾向以及这些倾向是如何表现出来的？（雷伊，1995，p. 369）。

[1] 默雷·夏福(Murray Schafer)在其著作中极力推崇这一观点。详见卡恩(Kahn, 2001)。

- 在研究过程中，文化资本这个概念是以理论假设的形式首次出现在我面前的。这种形式使其得以解释，来自社会不同阶层的孩子，其所取得的学业成就亦存在不平等性这个问题，也就是说，来自于不同社会阶层的孩子所能获得的资源是不平等的，进而可以推论出，文化资本在社会各阶层间的分布亦是不平等的（布尔迪厄，1986，p. 243）。
- 作为一个潜动力和主动力并存的空间，这个场域亦是一个充满斗争的领域，意图将不同力量间的配置转化或呈现出来（布尔迪厄和华康德，1992，p. 101）。
- 关键在于，提出它们不是为了将其像观点一样概念化，而是为了提供一种方法。我作品的核心在于为人们提供一种方法和思考的方式。更确切地说，我的方法是去提问，而非仅仅呈现一些观点。我认为这才是关键之处（布尔迪厄，1985）。
- “提出像习性和实践这样的观点，是为了指明有自己逻辑的实践知识不能被简化为理论知识。在这层意思上，中介要比理论家更加了解社会。与此同时我还要说，当然他们并不真的了解，而科学家的工作就是要布尔迪厄通过其自己的阐述使得实践知识得以显现出来”（布尔迪厄，1990b，p. 52）。
- $(\text{习性} \times \text{资本}) + \text{场域} = \text{实践}$ （布尔迪厄，1984a，p. 101）。

第二部分

创造实践



原创乐队

音乐家们往往专注于某一特定的原创乐队，努力打造与众不同的音乐风格。因此，他们的品味和性情会决定乐队成员集体演奏、表演、创作以及录制音乐的独特方式。我们可以以流行音乐为例来解释这种独特性：每个乐队的乐队风格、乐队特征、乐队理念、成员衣着、乐队作品、乐队品牌、是否签约唱片公司、成员的相互依存关系以及自上而下（或自下而上）的管理模式都体现了乐队自身的特征。^[1]对原创乐队而言，“原创性”（某音乐专辑风格和创作的新颖性和独特性）概念的传播体现了集体音乐创作的创新性。原创乐队音乐家采取多种形式从事音乐创作，包括利用企业创造力和集体创造力的相互影响、建立粉丝群、发挥粉丝参与过程中激发的创造力，后者不仅支持群众参与，而且影响音乐创作风格。本章列举的三个音乐创作案例^[2]体现了布尔迪厄的“场域定位”原则（打造声誉、获得认可、为人所知、积累粉丝）和专辑创作优先原则，后者为音乐创作和混合提供了无限可能性。一些成功的音乐创造活动表明，为了在场域^[3]内获得主导地位，乐队在充分利用自身积累的“资本”、权利和声望的基础上，会增强持续性，不断调整创作方式，适应新变化。

[1] 博纳特(1993)、科鲁南(2005)、科鲁南与约翰逊(合著,2006)和格林(2001)的相关著述讨论了原创音乐家和自由音乐家的不同态度和实践,这些不同造成了流行音乐和地方音乐的差异。

[2] 史蒂夫·麦基(Steve MacKay)及其澳大利亚“十二英尺忍者”(Twelve Foot Ninja);亚当·司各特(Adam Scott)及其“Zoey Van Goey”(ZVG)乐队;利亚·卡尔多斯(Leah Kardos)及其英国乐队“赫尔祖基”(Helzuki)和“锂与我”(My Lithium and Me)。

[3] 在布尔迪厄看来,一个“场域”就是一个社会位置系统(如法律系统),根据权力关系(如唱片公司和乐队的权力差异)形成内部结构。具体来说,场域就是争夺某些资本(任何被看作有价值的事务,最明显的便是货币资本和唱片合同)的社会竞技场。详见格雷内尔和哈迪的著述(2007)。

引言

流行音乐家是一项颇为艰辛的职业，作为原创乐队成员，情况更是如此。这不仅是因为通往成功的道路上“荆棘遍布”，更是因为几乎无人能够做到最好。过去，不仅只有极少音乐家能够与著名唱片公司签约，即便签约成功，也只有不到15%的

人能够出人头地。^[1]现在,对于签约乐队来说,这种机会更为稀少,而乐队也不再十分渴望出人头地。导致原创乐队创作方式发生变化的是经济动力而非艺术动力,这种动力来源于保留原有创作方式和改变原有创作方式的主导地位之间的冲突。因此,为了获得文化资本以及随之增长的形象资本,乐队会引入创新性音乐创作模式。

在创作过程中,原创乐队成员坚持以创造为核心。创造力总是以不同形式呈现。人们在交流和自主选择的过程中可能碰撞出创新的火花。合作与冲突也会激发创造的灵感,产生这种合作或冲突可能是为了打造乐队独特的风格、取得巨大成功,也可能是为了发表有突破意义的专辑。而这些活动都需要我们在场域内开展对话和交流。为了形成与众不同的音乐风格,实现突破,交流的质量和方式对于我们理解当前什么音乐更具文化价值颇为关键。然而,创造是由性情、价值观和行为取向、乐队的创作实践和乐队成员等因素组成的。它起源于也见诸于上述因素。但尚不明确的是,在上述影响创造的方方面面中,哪种因素占据主导地位。

创造力仍是原创乐队成功的关键。典型的摇滚乐队一般由吉他手、贝斯手、鼓手和主唱四人组成,他们在写作新歌、打造全新风格、筹建工作室或其他技术问题、文化价值观等方面,分工明确,各司其职。原创乐队的集体创造活动主要关注创意、形象和动作是否符合当下音乐风格,能否以出其不意但又可为听众接受的方式呈现出来。摇滚音乐的技巧——奇特渐进的电子舞蹈音乐、嘻哈音乐和其他现代音乐风格——常常相互交融。这种融合性在九寸钉(Nine Inch Nails)乐队创始人特伦特·雷泽诺(Trent Reznor)和发明之母(The Mothers of Invention)乐队创始人法兰克·扎帕(Frank Zappa)^[2]身上都有所体现。发明之母乐队1966年的作品《极度兴奋》(*Freak Out!*)实现了传统摇滚音乐、集体即兴创作和声音拼贴的完美结合。本章介绍的音乐家希望音乐创作实践(不管是在家、在舞台上还是在音乐工作室)不局限于一种音乐类型,并且探索新的表演形式和表现方法。观众或粉丝的创造同样可以成为混音音乐素材,数字科技也使参与性音乐创造成为可能。^[3]

需知,我们所理解的“音乐创造力”,即为人熟知的作品创造,越来越被视为习

[1] 凯利(K. Kelly)和麦克道尔(McDonnell)的著述(1999)从交叉学科的角度,论述了流行音乐被误解的地位和流行音乐被听众、编著者以及分析家误解的过程。

[2] 法兰克·扎帕(Frank Zappa)在音乐会上演奏自己创作的当代艺术音乐时也颇为自如。他被看作那个时代的先锋吉他手和作曲家,现在仍对音乐家和作曲家影响很大。在欧洲,他曾在商业上获得成功,同时他也是一位独立的艺术家,也曾与唱片公司签约。

[3] 网站<http://remix.nin.com>介绍了雷泽诺(Reznor)如何实施创造性环节,通过与粉丝互动,演奏音乐,进而形成自己的歌曲和混音歌曲。瓦克瓦(Väkevä, 2010)介绍了在艺术科技领域,“原创混音”如何成为创新的素材。这将美学重心从音乐成品转移到了创作过程,从个体表达转移到共同交流。

以为常的事情。不管在音乐录制和表演领域还是原创乐队涉及的流行音乐类型中,这一概念既非一成不变也未为世人广泛接受。例如,作曲和原创乐队创新实践的社会技术状况能够从以下方面中得到体现:混合音乐,全球文化交流,为保持音乐的独特性放弃与唱片公司签约,这种独特性能够实现艺术自由和乐队资源的平衡。^[1]产生新颖而有价值的音乐创意,创造新的音乐风格或专辑,形成人数众多而又忠诚的粉丝群都需要各种各样的创造力。^[2]

流行音乐中存在“场域”相互交叉的层次结构。布尔迪厄对场域的解释是“位置空间”以及根据规则由位置间相互关系构成的体系。我们可以将音乐的场域看作一个建筑群,包括特定的活动空间和社会背景(如以中间人身份出现的唱片录制工作室或唱片公司)。任何一种场域都无法解决创新意味着什么这一问题,也无法解释推陈出新需要具备什么样的创造力。这里要说的重点是,为了使原创乐队的某种音乐风格与众不同又具吸引力,在将这种风格与其他适当的特色相结合的同时,乐队应使自己的风格与当下流行的音乐风格有所区别(例如,朋克摇滚乐和嘻哈音乐都属于特定的社会群体,它们都具有自己特定的音乐新方向)。布尔迪厄关于场域的概念有助于我们理解特定社会生产过程中创造性实践的实现方式。在《文化生产场域》(*The Field of Cultural Production*)中,布尔迪厄认为“场域”是由“运作具有高度自律性的独立社会空间”构成的,同时也是由人类实践中的动态原则组成的密集矩阵。换言之,生产场域包括具体实践形式。在原创乐队看来,无处不在的影响力是连接音乐创造力概念和场域概念之间的桥梁。这种影响力深深地影响着人们对创造特质的取舍,包括创新能力、创新活力、创造力、创新动力以及说服力。在布尔迪厄看来,这些无处不在的影响力在“由客观条件决定的可能与不可能、可选择性与必要性以及允许与禁止之间持久存在”。所以,在任何一个场域内,这些影响力都包括支配者和被支配者之间的权力关系。

原创乐队创造力的核心是“习性”,可以被理解为集体发展轨迹(包括目标、取向、品味和渴望)和个体发展轨迹的汇合。乐队可以尽可能根据习性(乐队成员的社会经历)来命名。乐队虽然受到场域结构限制,但习性却可使其进行无数创作实践。乐队需要将习性内化成为创作倾向,这种倾向可以带来有意义的创作实践和通

[1] 威克斯特罗姆(2009)在书中从专业角度介绍了新千年音乐产业如何发展;音乐在全球娱乐世界中的前景;在跨国媒体交汇的大潮中,音乐创作的动力;独立音乐公司和公共音乐的角色。尼格斯(Negus)和皮克林(Pickering, 2004)的合著介绍了摇滚和流行音乐。托恩比(Toynbee, 2000)在书中介绍了布尔迪厄的场域和音乐场域的概念,杰出音乐家和常见的音乐创意。

[2] 特伦特·雷泽诺和九寸钉乐队的创新模式便是例证(详见remix.nin.com)。

过意义传递的新视角。如果乐队创造力的价值要由某些团体或代理人来决定,那么乐队习性在决定创作实践取向和态度时,会考虑到场域的问题(更多有关布尔迪厄习性和场域的概念,详见附录二)。乐队会产生文化资本和形象资本,这些资本与乐队成功后取得的名望和认可有关。音乐场域包括很多活动空间。它是习性、资本和场域之间的相互作用,这种相互作用产生了实践逻辑。场域概念尤其有助于完善布尔迪厄的概念框架,也让习性在乐队文化中更加活跃。^[1]

歌曲既可以由作曲家个人完成,又可以依靠乐队成员的集体创造完成,那么为什么“创造力”一词总是以单数形式出现呢?它不足以让我认为“写”歌仅是一种无意识的、自发的个人活动,也不能将其视为被所有歌曲作家分享的“书面”艺术品。所以,我们再次提到拓展“音乐创造力”概念的问题:音乐创造力不仅指个体音乐家的作品,同时也包括社会形式形态,这种形式更加注重音乐家和乐器、作曲家和歌曲以及听众和声音系统的协作与融合。

由于创作环境不同,特定的音乐创造被给予不同的认可和鼓励。原创乐队的音乐家有时会降低或忽视“写歌”这一创作活动,他们认为这种活动总是受到科学技术、专业知识、经济和观众期待的影响。虽然乐队成员都有自己的风格,但乐队整体往往具有强烈的集体意识。写歌活动的集体性在原创乐队成员的性情和取向上也有体现,这种集体性能够使乐队成员意识到在特定情形下,什么是合适的,什么是不合适的。在原创乐队中,个体音乐家大红大紫的几率并不高,但集体创作使流行音乐家具有更高的目标,在社会中的地位也相应提升。^[2]

本章将从社会环境和个人经历的角度讲述三个自由职业乐队成员,他们从事过音乐表演,也扮演过很多其他音乐角色(即“多变职业人”)。^[3]此外,这三位音乐家在乐队中不仅有“自我定位”,对乐队的其他成员也有“定位”,同时肩负着塑造乐队创作方式和习惯的责任。每个音乐家对自己演奏的乐器都颇为精通,富有激情,同时作为具有艺术鉴赏能力的演奏者,他们双手总能灵活地运用适用于不同音乐风格的演奏技巧。三人都已不在音乐起步阶段,他们希望成为“原创乐队”^[4]的成员,经常参加现场演出。他们都使用多轨录音技术,这是个体创作形式的创新。

[1] 布尔迪厄和华康德(1992)合著中提到:“习惯与场域的关系有两种。一种是决定关系:场域决定习惯,习惯体现场域的内在本质;另一种是认知关系:关系构成场域。这种场域是意义有价值的,值得我们投入精力。”本章中,我们通过典型乐队及其创作实践来讲述精力投入。班纳特(1980)和科恩(1991)的书中有详细介绍。尼格斯(1999)则讲述了商业因素对乐队文化的影响。

[2] 格林(2001)讨论了集体流行音乐创作和个体流行音乐创作,后者与古典场域相关。

[3] 班尼特(2010)、科特雷尔(2004)和弗里斯(Frith, 2001)介绍了流行音乐和古典音乐。

[4] 这些乐队音乐家都致力于特定乐队和独属于该乐队的音乐风格,详见格林(2001)。

史蒂夫·麦基 (Steve MacKay) 是澳大利亚墨尔本“十二英尺忍者”乐队的吉他手。利亚·卡尔多斯 (Leah Kardos) 是英国乐队“赫尔祖基”和 MLM 的钢琴手和主唱。亚当·司各特 (Adam Scott) 是苏格兰贝斯手, 也是 Zoey Van Goey (ZVG) 乐队^[1]的最新成员。流行乐队 ZVG 2006 年成立于苏格兰格拉斯哥。除 MLM 乐队外, 另外两个乐队会定期在当地、地区和全国的酒吧、俱乐部和学校中巡回演出。三个乐队都善于运用多轨录音技术, 促进集体创作。每个乐队在树立声望、积累粉丝以及区分艺术创作者与音乐消费者的角色的过程中, 都有自己的原则。三个乐队都在网上出售专辑, 但在唱片录制行业中的经营管理方式又互不相同。比如, ZVG 乐队与唱片公司 Chemikal Underground^[2] 签订合作协议, 后者负责在合作伙伴中配销 ZVG 乐队发行的实体专辑和专辑的合法下载。唱片公司 Chemikal 与林恩唱片公司 (Linn Records) 有密切的合作关系, ZVG 乐队会承认 Chemikal 在该场域内的形象资本和地位。经常举办演唱会的乐队会在演唱会上出售 CD、塑料唱片和其他音乐产品。史蒂夫的乐队 TFN 不仅注重独立创作 (例如独立经营专辑分销), 也重视树立声望、获得认可、积累粉丝以及融合艺术创作者和音乐消费者角色等环节中的独立性。第一张迷你唱片、人数与日俱增的粉丝群的参与性创造以及再创作、分销和消费网络的形成都体现了 TFN 的独立性。利亚的乐队赫尔祖基 (Helzuki) 于 2005 年创建于伦敦, 当时主要是钢琴摇滚三重唱, 现在已转型为集体创作型的艺术摇滚。乐队的主要成员分别是: 利亚·卡尔多斯 (Leah Kardos)、克里斯蒂安·波塞尔 (Kristian Purcell) 和马修·鲁斯 (Matthew Roles)。乐队录制发行的首张独立命名的专辑是《赫尔祖基》(Helzuki, 2007) 和迷你唱片《一无所有》(The Little Bits of Nothing, 2010)。两张专辑均可在 iTunes 上买到。赫尔祖基乐队也采取了类似于独立经营的管理模式, 这使得乐队完全拥有创新权利和风格自由。相比之下, 利亚的另一个乐队 MLM 更注重创作环节的独立性, 而后期制作、分销、消费等环节则交给了乐队经理、合作伙伴和其他相关方。亚当的乐队同样也只注重创作环节的半独立性, 后期制作和消费环节由乐队经理负责。上述音乐家都建立了几支乐队, 在青少年时期都加入过吉他和钢琴为主的流行音乐和摇滚乐队。

[1] ZVG 乐队本来只有三人。亚当·斯哥特于 2010 年 4 月加入该乐队, 此前他是一个四处巡演的贝斯手。乐队四个成员在 2010 年 5 月至 6 月期间录制了第二张专辑《船桨与翅膀》(Propeller Versus Wings), 并于 2011 年发布。参见 <http://zoeyvangoey.com/>。你可以用 Spotify 音乐播放器听乐队的第一张专辑。他们在利物浦、利兹、都柏林、海牙和格拉斯哥举办的演奏会观众 300 到 2000 人不等。

[2] Chemikal Underground 是独立的唱片公司, 成立于 1994 年, 由摇滚乐队 The Delgados 在格拉斯哥创办。该公司创办之初是为了发行第一张单曲专辑; 莫妮卡·韦伯斯特 (Monica Webster) 的《崭新的车》(Brand New Car), 它在 20 世纪 90 年代创建了很多新的苏格兰乐队。

乐队TFN中的史蒂夫

48 虽然史蒂夫将自己定位为吉他手，但他还有不少其他头衔。他不仅是吉他手，还是作曲家、词作家、演奏者、乐队指挥、乐队发起人、企业家、服装设计师^[1]、展会商家、生产者、教师和经理。史蒂夫（正如被采访的亚当和其他几位原创乐队音乐家）是生于1976~1998年间的“网络一代”，成长过程中伴随着数字媒体技术的发展。他喜欢电子游戏、智能手机、互联网、在线网络和数字技术，也是一名资深用户。他曾与黛儿塔·古德拉姆（Delta Goodrem）合作，在“音乐之巅”（英国音乐节目）上同台演出。作为自由创作者，他在家中的录音棚里DIY流行音乐，作为国家级乐器专家，他熟知隶属澳大利亚音乐集团（AMG，www.line6.com）乐器零售公司Line 6^[2]的产品，此外，他还是辛克勒图书公司（Hinkler Books）吉他教学系列用书的签约作者。这些工作为他提供了进入商业领域的机会，他本人也是当地吉他的经销商。史蒂夫的音乐生涯十分成功，他称自己是商业圈里钓大鱼的音乐人，这些商业关系都是在虚拟或真实的贸易展或商场中建立起来的。而且，这些经历让他在发展乐队的过程中，具备更宽广的视野。史蒂夫有家庭音乐录制设施，而且像其他从事音乐事业的人一样，他极具音乐天赋，作为创新能力极强的艺术家，他受到乐队成员的尊重和称赞。

史蒂夫身处数字音乐革命^[3]（即新音乐产业）中，很多变化正冲击着唱片公司的发展。他感受到了来自唱片公司和音乐制作人（艺人与作品部[A & R]）的压力。^[4]史蒂夫的乐队TFN正在筹划发行第一张专辑，专辑刻着“collective identity”（集体创作）的字样，这也是乐队的形象。签约乐队有独立的宣传部，负责改变乐队的形象。与此不同，在树立乐队身份和选择多媒体项目中乐队形象和脚本的过程中，TFN乐队可以使用创新性的技巧。形象塑造很重要，因为这为乐队提供了在场域内操作资本和发挥影响力的机会。TFN乐队避开社会化分类，注重目标听众，强调集体创作。

乐队成员的穿着打扮并不新奇。史蒂夫是TFN乐队的形象设计师。对他而言，在表演过程中，乐队成员身着忍者服饰、脸上化妆、戴着忍者隐形眼镜或摆出其他

[1] 史蒂夫参与了乐队T恤的设计，他与一名时尚设计师共同设计了忍者服饰。

[2] Line 6是一家零售公司，主营吉他、吉他扩音器、吉他效果器、无线麦克风和录音软件。

[3] 威克斯特罗姆(2009)清晰简洁地总结了纳普斯特的诞生实现了MP3与互联网的结合，自此流行音乐发生了哪些变化，以及流行音乐内部广泛而深远的数字变化如何促进了音乐产业的改变。

[4] 艺人与作品部是唱片产业的守门人和压力来源，代表唱片公司利益，负责寻找并促进艺人与唱片公司签约。很多乐队称，遇到星探就必须十分谨慎小心，星探并不喜欢惊喜，但却在寻找“适合”特定风格的创意。压力主要来自于唱片公司经理，他们想了解最新热点。他们并非希望看到乐队刚刚走上正轨，最后却夭折。他们想要寻找听众很多的乐队，并了解乐队对于第一张专辑作何打算。原创乐队在这种场域中要受限于自己的经验（如对音乐和唱片行业最新信息的了解与吸收）。

象征性姿势,都能够体现乐队的集体特征,也能使其表演^[1]相得益彰。乐队的形象、标志和舞台表演的图片与专辑和网络作品的封面设计一致,并根据集体特征给乐队命名,这是新生乐队的习惯做法,并被粉丝作为身份的象征或动力源泉。

史蒂夫来自位于澳大利亚维多利亚州墨尔本市以东100英里左右的乡村。他先后就读于一所规模很小的小学、乡村大型综合中学,随后在一所艺术高中就读三个月后,因意志消沉,对学校颇为失望,便就此辍学。他说,他“只想演奏音乐,希望能够师从音乐领域的专业人士,愿意一直弹吉他”。此后几年,他的音乐之路得到了家庭的支持,开始以家庭为中心进行音乐创作,并接受一对一的吉他培训,涉及古典乐、爵士乐和当代音乐等不同风格。^[2]

史蒂夫:我6岁那年的圣诞节,在爷爷家的客厅里听到表兄演奏蓝调吉他……我对吉他十分痴狂,整天弹奏,常听著名吉他手的演奏。我一直跟随著名专业老师接受一对一的教学,不断提升演奏水平。我仍记得世界著名吉他手汤米·伊曼纽尔(Tommy Emmanuel)的演奏。每次听他演奏,我都觉得是世界上最美好的事情。我立即行动起来,找到了他所有的CD,参加了他所有的音乐会……还有很多其他知名艺术家让我记忆犹新。

在史蒂夫的一生中,吉他手、吉他练习和吉他演奏占据了重要位置。他坚定地将自己置身社会环境和乐队里从事特定的创作实践,生产特定形式的文化和形象资本。他的首创精神和创造力源于高中辍学后在专业表演艺术院校的继续学习。在艺术院校,他渴望能够体现个性、为人熟知、获得认可,与“学校不适合我这样的只会弹奏却不懂内涵的人”的错误观念一刀两断。我们可以将这种挣扎视作习性与场域的分离。^[3]显然,他知道表演技巧十分重要,获得这些技巧需要大量训练,成为技艺娴熟的音乐家更需要经得住该领域专家的长期检验。这种设想常见于古典音乐、爵士乐和流行音乐界的诸多传统。

[1] TFN 乐队是一个基于“十二英尺忍者”神话故事(由史蒂夫和其女友费欧娜共同创作,女友现在就读于墨尔本医学专业)的多媒体乐队。这个故事是基于两个重要的创造性剧情:(1)同时信仰善和恶可能带来的危险;(2)侵略、失信、操纵和秘密四大权力争斗行为可能造成对人民的统治、控制互动行为或能量盗窃行为。

[2] 布尔迪厄(1996, p. 115)从理论角度探讨了为什么崇尚“流行”与“古典”,为什么创造非常规音乐风格的过程如此不同,这些差异又是如何在音乐创造力多变又相互交叉的演奏过程中体现出来的。科恩(1991)在这方面的研究也值得一提。虽然她主要关注音乐制作,但也涉及利物浦后工业时代地方音乐制作过程中多变而交叉的部分。芬尼根的研究(1989)也很有用。这项研究主要通过描述各种音乐实践,阐释了音乐创作的社会性。福纳斯(Fornäs)等人的研究(1995)通过对瑞典三支年轻摇滚乐队的描述,总结出乐队表演是一种对现实生活的逃避,如父母和学校的管教(班尼特也有相关讨论,2000)。

[3] 雷伊(1998)在《学校和家庭习惯与高等教育选择》中提到,习惯和场域之间不一定存在必然冲突。在我们研究的中产阶级白人家庭中,习惯和场域的矛盾与家庭成员的情绪有很大关系。对史蒂夫来说,习惯与生产场域的冲突会造成渴望、抵触或形成变革的意识。

正如史蒂夫所说，他对创作“有突破性的专辑”的自信和渴望完全适合“TFN”乐队集体创作的设想。这是他的最新创作项目。乐队成员年龄相仿，教育背景相似，性情相投，他们有很多共同的朋友。乐队主唱靠炒股票为生，贝斯手是全职电工，鼓手在印刷厂工作，史蒂夫每周三天在吉他商店上班。总体来说，“一定要成功”的渴望使乐队成员们团结起来，使成员的关系更加紧密。共同的目标和被看作正式团队的渴望让乐队成员们走到一起。他们意识到，“这个乐队”或许能够“取得一定成就”，但前进的旅程并不会一帆风顺。

史蒂夫：我从其他乐队的经验中学到了怎么做才能够成功，怎么做会导致失败，随后你会听到其他乐队出现了同样的问题。我曾经就是这种问题的受害者，由于政治原因，我的唱片被禁止发行。情况非常糟糕。你会被自己的绳子勒死……现在，当我与人一起写歌时，我会将重要的、不重要的或是经济上的问题都抛之脑后。这样，即便有争端，我们也可能达成一致，分歧也不复存在了。如果我们有3人，那么合作合同要以书面形式或邮件形式呈现，说明写歌的分成是每人33.3%。作为音乐创作人和歌词作家，我意识到，在新型的音乐经济中，记忆是靠不住的，人们很容易混淆谁做过什么，尤其是涉及钱的时候。

51

作为吉他演奏者，史蒂夫绝对是老手，作为乐队成员，他也不是新人。他从早期的乐队矛盾中学到很多团队协调的技巧。相比于“即兴创作和依靠已写出的歌词演奏”，这个乐队对“创作的构成成分颇具共识”。除了精通吉他和善做生意之外，史蒂夫希望乐队和粉丝认可TFN乐队的音乐风格、歌曲、歌词和原创精神。

TFN乐队的习性和创作实践

音乐的数字化和数字传播，艺术家、创作者、观众和消费者之间的角色融合催生了来自粉丝群^[1]的参与性创造力，乐队与粉丝通过社会媒体共同创作。史蒂夫正是采取这样一种集体创作的方式组建了这支乐队。

史蒂夫：我们意识到，如果没有生意头脑，我们很难在音乐行业取得成功。这

[1] 实际演奏和与听众的沟通过程中的集体决策和个体决策常常是同时发生的。这一过程需要听众的“参与性创造力”。这种参与习惯与听古典音乐会的习惯是不同的。在流行音乐演唱会上，听众在听演奏的同时，还可以喝酒，随便走动或是与人聊天。这就引发了一个问题：听众如何听，如何理解歌曲的含义？

并不是说为了生存你需要欺骗他人，只不过不能一直那么老实罢了……这便是艺术与商业之间的博弈。我认为我们需要实现两者之间的平衡，否则你得有无数好运气才行。谈到乐队的内部动力，我们总是需要一个领队，民主在这里行不通，因为总会有少数人觉得自己权利被剥夺了。我们会在创造选择上达成一致，并且参考我们的乐队协议。这份协议是乐队成员在理性的前提下达成的，内容涉及每一个乐队成员的个人情况，以此处理看似难以解决的分歧。

乐队可以通过社交网站，如推特（Twitter）和脸谱网（Facebook），与粉丝联系或交流，这并不新鲜。在乐队前两张迷你唱片制作过程中，TFN乐队为保持与粉丝的密切联系，一直更新视频微博，与粉丝讨论音乐创意。在专辑创作过程中，这些聊天记录被公布在脸谱网上，有些还在视频网站 Youtube 上发布。粉丝群能够提供反馈信息。推特网和脸谱网上的交流对音乐创造过程产生了很大影响，同时对乐队即将发布的专辑或演奏会起到了宣传作用。这些活动是参与性、多平台、多层次连通性的一方面。正如维克斯特罗姆（2009）所说：“连通性是衡量成员之间沟通程度的标准。如果网络内每个成员都能相互联系，那么我们认为这个网络具备很高的连通性，反之亦然。在新型的音乐经济中，实体唱片分销和大众传媒的作用大大降低，而互联网媒体的作用猛然剧增。”我们知道，原创乐队在创造新素材时，会开发不同的创新形式，运用不同的技巧。同时，我们也清楚，他们的工作方式体现了不同的资本，不管是个人（如史蒂夫）创作，还是乐队成员两两合作（史蒂夫与主唱尼克·贝克），抑或是乐队集体创作，或者是以上各种形式的混合（如我们下章节将要提及的亚当的乐队）。

我们知道，流行音乐家很不希望被认为只擅长某一种音乐风格。一些流行音乐家喜欢演奏流行音乐。^[1]但是，流行音乐之所以能够流行起来是因为它完全符合特定的音乐风格。当然，翻唱乐队也是音乐经济的重要组成部分。^[2]这么一来，我们会发现一种自相矛盾的习性——既努力追求变革又强调原创性和创造力。这种习性运用数字技术，强调真实性和权威性，互相分享创意，努力追求变革，混合集体创意，以便创造新的音乐风格。TFN 乐队深知，创造与众不同的音乐不仅仅是为了名誉，更重要的是乐队如何找到在社会中的位置（一种资本），创造自己独特的音乐素

52

[1] 格林(2001)详述了流行音乐家是如何认识并培养音乐家的自我概念的。

[2] 霍曼(2006)详述了翻唱乐队及其在全球流行音乐经济中的地位。

材、音乐风格和舞台形象（另一种资本），同时关注谁又能做到这些。

TFN 乐队非常重视与粉丝的沟通互动，粉丝对乐队的创作取舍也有很大影响。新媒体的出现前所未有地加强了乐队与粉丝的联系，催生了直接面向粉丝的营销技巧。这意味着，乐队是面向粉丝创作，而非为了迎合唱片公司。史蒂夫及其乐队也找到了建立艺术家与粉丝关系的途径。他们利用 Facebook 和其他社交媒体与粉丝保持密切联系，通过与粉丝的直接对话为乐队提供新的创作元素。这种趋势让传统的艺术家与粉丝关系渐渐消失了。这种新型的艺术与粉丝关系模式在音乐领域广泛存在。在这种模式之下，音乐创造更为活跃，音乐消费群体在音乐创作中的影响更大，音乐创作过程中渗入更多市场因素。

史蒂夫成功地说服乐队成员不与唱片公司签约。他们一开始就反对与唱片公司签约。因为史蒂夫说：“我们还未证明自己的实力，唱片公司不会从这笔投资中获益。由于投资风险较大，合同条款往往也有利于唱片公司。”他主张，乐队应该少一点商业因素，这样才能使流行音乐获得成功。“TFN 乐队在网上的知名度越高，我们就越能有效地使用资源建立区域网络，因而也越能脱离唱片公司传统模式的束缚。”TFN 乐队将所有演出收益都再投入乐队。乐队有自己的记账员、会计和管理人员，就像一家小公司一样运营，坚持每周演出一次。因为未与唱片公司签约，TFN 乐队主要依靠网络销售光盘，通过 iTunes 提供小规模网上传播。现在，由于需求不断增加，他们打算出售实体唱片。

史蒂夫：你需要充分了解自己的粉丝群。很多乐队或艺术家稍有成就就会努力迎合大众需求，这是十分错误的。其实，正是那些一开始就喜欢你的音乐的人在为你宣传，不断扩大粉丝群。这些人才是你应该关注的，他们才是你音乐的倾听者。

53 史蒂夫认为，正是听众的见解^[1]或反对声音赋予了 TFN 专辑独特的写作风格和真实性。乐队最近发行的迷你唱片《烟雾炸弹》（*Smoke Bomb*）是面向大众消费者的。史蒂夫真切地了解乐队和乐队作品的社会地位，也认识到了如何运用创造力。

[1] 在写作本书的过程中，我采访了一些 TFN 乐队粉丝，他们认为 TFN 乐队将与粉丝的互动作为自身创新的一种方式。粉丝根据网上信息对乐队作出评价，这是一种通过多媒体对乐队做出全方位评价，而非仅限于音乐本身。例如，粉丝约书亚（Joshua）认为：“与史蒂夫互动电子邮件的过程让你觉得你不再是一个人，而是属于一个集体。作为一个独立乐队，TFN 乐队十分重视粉丝，这是非常棒的。”共同的身份和共同的爱好领域，既是自我的写照也是乐队的一部分。粉丝们喜欢乐队广泛的影响力、高度的自主权和阳刚之气。粉丝杰克说：“乐队与粉丝的关系日益密切，这是其他乐队无法做到的。他们的歌曲棒极了。演奏方式也与众不同。他们合唱的效果对我来说颇具冲击力。我喜欢这种真切的感觉，这也让我更好地了解乐队。”

史蒂夫：这张专辑之所以如此命名，是因为它让我们为首张专辑做好了准备。我们的想法就是在专辑未发之前，先放出一颗烟雾弹迷惑听众。这可能有点不认真，但我们的目标就是要创造出能使人们着迷的音乐。在我们首张专辑的制作过程中，我们的写作方法、歌曲结构和安排都有了突飞猛进的进步。我认为，实际写歌的过程在不断变化，而先前的经验已经证明哪些过程是有效的。我们的经理对创作过程的描述颇为简练却又十分恰当：“形成”“突破”“规范”“转型”。我认为我们现在正处在“转型”过程中。

这些歌曲的创意都来源于忍者故事，或主唱创作的歌词，或是一部结构更长更复杂的音乐作品。一般来说，我们乐队只有一两个人写歌词，其中一个往往是主唱尼克，然后我们会与史蒂夫讨论歌词，经大家集体讨论做出修改，这与新歌创作的其他过程一样。

史蒂夫：一般来说，歌曲创作有四种方式：第一种是由我写作贝斯手、鼓手、主唱和制作的所有部分，由主唱负责写歌词和曲子。主唱将其歌词带到录音棚，大家共同讨论措辞和音调，有时还会稍稍改进歌词。第二种方式是由贝斯手完成即兴重复部分，并指出可以替换的部分（像副歌和合唱等）。我负责完成歌曲的基本框架，交给主唱填词。我们的原则是，只要能确定作品的章节和合唱部分，我们就能够将这些音乐素材加工成不错的歌曲。我（有时乐队成员也会提出新想法）会安排或写作新的歌曲部分，从更为细致的角度完成创作。我们这么做是为了节省时间，减少对歌曲的更改。第三种方式是由主唱完成吉他手和主唱部分。我重新修改音乐，重录主唱部分，并补充其他部分。第四种方式是乐队成员在即兴演中产生音乐创意。很少有完整的歌曲是以这种方式完成的，但是这种创作方式确实能产生不错的创意。

不管什么样的音乐风格，一首广受好评的“歌曲”总是会不断重复高潮部分。初写歌曲时，我有时会倾向于走极端，极力创造一种完全变异的音乐。这种情况下，我很容易偏离自己的创作初衷，这就是和主唱合作的好处所在。旋律和歌词最能体现歌曲想要表现的内容。虽然有时会出现音乐风格相同的情况，但歌词和旋律贯穿这个创作过程，因而也总能更加清楚地表达创作意图。我们的鼓手也常常写作他自己的部分，或者我写鼓手部分，他来修改。我跟他合作很久，所以一般我写的

音乐正符合他的演奏风格。

我们的贝斯手也付出了很多，出于乐曲的整体安排，乐队成员常常需要相互合作。贝斯手的部分往往相对固定，我们只要挑出效果最好的部分，并且创造出新元素就可以了。

54

因此，集体创造会因演奏者在乐队中的角色不同而有所差异，乐队的创作实践不仅属于个人，更属于整个集体。没有哪条规定要求我们必须按照某个人的想法去做，也没有哪种模式告诉我们集体创意会带来商业上的成功。

问题的关键是乐队成员如何将个体与集体创造有机地结合起来。TFN乐队的创作实践和音乐创造的实现方式表明，流行音乐是反复加工的结果。尤其重要的是，虽然古典乐和爵士乐作曲家强调“创作”本身，但史蒂夫则强调集体合作对于音乐创造来说是不可或缺的。首先，音乐是加工而成的。其次，在音乐创造的过程中，音乐本身应具备的因素仍是固定的。计算机也是一个重要的“创新伙伴”（安德鲁·布雷克在《流行音乐：多媒体时代》[*Popular Music: The Age of Multimedia*]中首创此词，2007），在创作中扮演着重要角色。调音台、声效处理系统和软件成为音乐创作的高科技设备，在现场演奏中，运用声电混音工具，让乐器与主唱声音在舞曲音乐中有效协调起来。作为新兴“乐器”，根据音乐种类和背景的不同，录音技术在某些音乐制作过程中作用更为突出。

莉亚·考尔多什（Leah Kardos）和她的三个乐队“赫尔祖基”（Helzuki）、“锂与我”（MLM）以及“蜘蛛与我”（Spider & I）

莉亚·考尔多什活跃于三个乐队中。她参与建立乐队赫尔祖基，担任写歌人、主唱、钢琴手的角色，有时还根据作品需要演奏二声部低音中的一个声部。在电子乐队“锂与我”中，她担任主唱、多重乐器手、协作写歌人和制作人。在“蜘蛛与我”乐队中，她将当代古典专辑《羽锤》（*Feather Hammer*，2011年由Bigo & Twigetti唱片公司发行）现场演绎出新生创造力和生命力。赫尔祖基乐队坚持独立运作，侧重自由创作，自主尝试。相比之下，MLM的作品（电子乐和迷幻说唱乐）则通过一系列传统渠道推广起来，而这些手段都是独立乐队无法企及的，例如广播或者夜店表演，同步直播。而蜘蛛与我乐队是多媒体设备的使用者，莉亚和录像艺术家马修·格里斯利（Matthew Greasley）合力改编《羽锤》并将其转变成一场现场表演。

赫尔祖基乐队通过即兴方式创作，其形式包括即兴演奏彩排和录音室中自由地演奏尝试。集体作曲和录音室创作的目的在于展示成员各自的乐风，从他们截然不同的特点中发掘新颖有趣的东西。赫尔祖基创作的方式能够突出来自不同音乐背景的创作个体之间的差异和特点，而锂与我乐队却有更明确的风格，他们极力关注流行乐曲、风格趋向、前沿创作技巧和新技术。与此同时，在蜘蛛与我乐队中，莉亚和马修通过录音室将《羽锤》^[1]改编成一段全新独特的现场表演。赫尔祖基具有包容性和自主尝试精神，风格上的细节问题便不那么重要了。但锂与我却十分关注细节，而蜘蛛与我则想以旧翻新，改编创作现有歌曲。

作为一支钢琴摇滚乐队，赫尔祖基乐队于2005年在伦敦成立。莉亚担任主唱兼钢琴手，搭档马特·罗勒斯（Matt Roles）担任贝斯手（两人均来自澳大利亚），他们后来在伦敦认识的莱克斯·雷克（Lex Lake）担任鼓手。

莉亚：组建赫尔祖基乐队的想法来源于融合我们不同的乐风（我弹奏的古典钢琴，马特弹奏的重金属音乐）。我们都很想看看这样的组合会有什么样的效果。另外，在伦敦独立原创乐队中，很多都以吉他为主，成员多为男性。我们迫切希望能够特立独行，做点完全不同的音乐。

2008年乐队迁至贝德福德（Bedford）后，莱克斯离开了，但新成员克里斯提安·普特赛尔（Kristian Putcell）加入了。他能唱能弹吉他，又会写歌，是个视觉艺术家。除了他们三人之外，乐队还邀请其他乐手和小型乐队参与到他们的演出和录制中。所有核心成员都积极投入到作曲和创作中，将自己独特之处展现出来，并尝试和其他成员融合在一起。在录制作品的过程中，乐队也讲求包容性。2008年间乐队大胆地开始自己动手录制音乐，并施展全部的创造力制作优秀的音乐。而这些都可以在克里斯提安加入前后，通过专辑乐风的明显变化体现出来。

莉亚：作为吉他手，克里斯提安的加入给乐队带来了革命性的改变——钢琴、贝斯和架子鼓的声音本就紧凑干涩，他这个“音符”就像为这片荒芜之地增添了质感，使之有了生机。另外，克里斯提安的吉他演奏风格将我从传统的钢琴弹奏方式中释放出来。之前我一直都是乐队中唯一弹奏和弦伴奏乐器的，如今克里斯提安替

[1] 关于此专辑，更多资料请参考网站：<http://bigandtwigetti.bandcamp.com/album/feather-hammer>。

代了我的角色，我便可以尝试其他东西，如用钢琴弹奏音效或者尝试弹奏其他乐器。他也能演唱，这使我能从聚光灯中退下，专心聆听我们创作的音乐。

56

就乐队风格来说，搬入录音室对我们是另一大转变。在排练室里仅限于三奏，而在录音室里你可以随意将多种乐器声音录制到一起，就像有20个你同时在演奏一样。这让人感到技术使一切皆有可能，所有想法都可以实现。每次回顾乐队两种风格不同的专辑，我都可以感受到第一张中三种乐器声嘶力竭地弹奏高分贝快节奏的乐曲，第二张乐曲灵动放松又不失激情，几乎与第一张完全相反，这使我们有意识地挖掘我们之前未能发挥的才能。

录音室是由我家几件空置房间改造的，所以可以无限制利用手头上的资源，这既有好处，也有坏处。好的一方面是，我们真的可以尝试录制任何音乐并且仔细审校；坏的一面是，便利的条件导致多次修改和变化，一开始觉得不错的创作到了第二天早上就不这么觉得了。我们所有人都得参与到录制的过程中。其中一个在演奏室里演奏，那么其他人就一定会在总控室里指导或者激励他。我们齐心协力混合录音、灌制唱片。对我们来说，考虑所有人的意见和想法非常重要。我们通过伦敦的经纪人获取信息并将唱片样品通过电子邮件发给她，获取她的反馈。她的信息反馈十分重要，有时作品微小的问题都让你担心得抓狂，所以对于沉浸于创作的我们，真的很需要外界客观的评价。

创造力于莉亚乐队的组建和作曲过程中处处可见。和其他原创乐队一样，这支乐队的成员不仅仅分享创作素材，或者说分享创作中的灵感，更让所有人投入集体合作创造的状态中。这些都以各种形式传达了在录音室个人和集体层面的创造之间的辩证关系中，创造力是如何产生的。

莉亚：通常以一段录制好的即兴片段或者一组简短的旋律或抒情和弦开头，队员们会随之弹奏起来，尝试任何可能的旋律。如果成功了，就继续进行。我们达成共识后才做出决定。在之前伦敦的排练室里我们也是如此创作新乐曲的——其中一个人提出新想法，可以是片段、重复或者腹歌，甚至仅仅是歌词，我们也会将其延伸，看看能不能成为一首完整的歌曲。

在自制录音室里，我们可以放任自由，尤其是实验新想法的时候。在排练室里，乐队集体头脑一热，才能得来新想法。而在录音室里所有的新想法都能记录下

来。有时候重新回顾这些粗糙的“胚胎”乐段又会激发新灵感。当然必须承认，待在录音室里也很有乐子。这就是我们的圈子——我们一起喝酒、大笑、回味创作过程。我们都明白唱片不一定会大卖，但对音乐的喜爱让我们走到了一起。

莉亚的另一支乐队“锂与我”，于2010年5月为参加“大卫·鲍伊项目”（David Bowie covers project）而组建，随后莉亚找到她的同事兼作曲家、发行人保罗·罗斯（Paul Ross）帮助她完成此项目。两人都在贝德福德学院兼职音乐技术讲师。90年代保罗曾是电子舞曲团体“湿婆”（Shiva）的成员，并先后签约宝丽多唱片公司（Polydor Records）和伦敦唱片公司（London Records）。他为“湿婆”写过两首单曲——《自由》（Freedom）和《妙不可言》（Work it out），分别获得英国40强排行榜的第18和34名，并均登上英国俱乐部榜单榜首。一开始“锂与我”的出发点是成为缓拍电子乐队，像“大举进攻”（Massive Attack）、“波蒂斯黑德”（Portishead）和“羔羊与刀”（Lamb and The Knife）的风格。乐队也会借助技术进行些现场表演，但主要还是专注于制作唱片。莉亚主唱，两人合作写歌，一起弹奏不同乐器，一起制作乐曲和唱片。

莉亚将大部分的时间和精力投入到成为一名优秀音乐家的努力中，这得益于她音乐世家的背景和成长环境。

莉亚：我父母都是音乐家，我是独生女。我的父亲是一名蓝调吉他手，母亲则是一名歌手。从小我就开始学钢琴，并一步步靠自己的努力通过澳大利亚音乐考试委员会的等级考试。此外，我生长在宗教家庭的环境中，从小就定期在教堂乐队中表演并学会了即兴作曲、伴奏、采用流行风格或福音音乐风格润饰我的琴音。我觉得儿时这两方面的音乐教育——传统训练和教堂乐队中“从和弦弹起”训练的经历——都深刻地影响着我的创作实践。至今我写歌和作曲最乐意的方法便是在键盘上即兴弹奏，我的音乐甚至都是从和弦开始创作的。

57

音乐创作一直都是莉亚生活中不可或缺的部分。她成长于浓厚的音乐环境中。家庭所信仰的宗教团体深深地影响了她。但是远不止这些。莉亚的洞察力和真实不禁让我们感到疑惑：到底有哪些与之相关的经历影响着莉亚非同一般的音乐创作？她“传统的音乐训练”和“教堂乐队的经历”可以理解为促成她无处不在的丰富创

造力的一方面,说明截然不同的音乐背景和文化的范畴下也能激发音乐创造力。很明显,莉亚认识到了音乐创造力,也知道如何让音乐变得具有创造性。因此莉亚乐队的成功说明,她的创造力就像是文化资本的巨大宝库,珍藏了她所珍视的各种形式的知识、实践和学历,包括她对创造的认识,这些反过来都成为了象征资本。

当回顾音乐训练和演奏对她年少时自我价值认识的影响时,她详述了自己创作的经历并解释了在一开始,音乐是怎样培养了她的创造性,当然技术也影响了她。

莉亚:高中毕业后我进入昆士兰大学攻读音乐学士,为了作曲被迫放弃钢琴学习。同时我也开始留意更多的“地下”流行乐风格和艺术家或者乐队,他们也在进行着不同的音乐尝试。这就是上世纪90年代末的景象。而我也加入其中,尝试演奏架子鼓和贝斯,演奏迷幻说唱乐和实验电子乐。像戈尔迪(Goldie)、特里奇(Tricky)、大举进攻(Massive Attack)、比约克和奥菲斯(Bjork and Aphex Twin)这些歌手或者乐队都极大地影响了我。我选修了音乐技术和音乐录制两门课,长期待在学校的录音室里。只要能订到录音室,我整晚都待在那里,白天课上补觉。我在录音室里写歌、即兴创作、录制,直到有人轰我出去。我痴迷于探索创造的潜能,不管是使用技术,还是创作崭新的声线领域,或是运用多轨技术自行改编歌曲。我研究了普瑞安·伊诺的倾斜策略(Oblique Strategies)^[1],将其运用在我自己的素材上。我和任何有意愿的表演家合作,预设实验性的表演状况以观察会发生什么。当时我压根没考虑过制作特定风格的音乐或者录制专辑去卖,仅仅是不停地尝试、探索所有的可能性。我确实挺想参加毕业典礼,但是我当时在录音室里录制音乐,完全忘记了我要毕业,因而没有参加典礼。

58 在莉亚的本科学习生涯中,她首先关注的便是创造。这段时期正是她设计和建立自己创造之路的阶段,此时的创造便来源于音乐技术和录音室录制。她的动力源于技术,这决定了她的创造力本质。莉亚的仔细反思以及对技术的运用和激发创造的音乐家集体极度敏感。莉亚的音乐最突出的特点便是创造性,她参考了很多形式和方法的创作,其中包括即兴创作。莉亚清晰地将“钢琴练习”(暗指“现场演

[1] Brian Eno and peter Schmidt's Oblique Strategies(普瑞安·伊诺和皮特·施密特的倾斜策略)是一副卡牌,自1975年起发行五版,暗示通过横向思维丰富创作过程的方法。用于加快工作进程、在录音室激发灵感。伊诺和施密特这样描述:“这些卡片通过我们各自观察行为本质发明而来,有的在回顾反思中发现(智力高于直觉),有的在发生时被定义,有的是通过公式得来……他们并非不可更改,而是随着新思路的出现会随时展露自己,其他的则逐渐不言自明。”(<http://www.rtqe.net/ObliqueStrategies/OSintro.html>)

出”)和“作曲行为”分别开来。她即兴音乐的创造模式概况也清楚地说明了创作主体各方在创作对话中作曲和表演的双重职责。

在莉亚关于其音乐背景的描述中,突出了至少两个问题,这正是我们接下来要讨论的话题。第一:创造力的相关本质在乐队表演中的实际作用;第二:录制技术如何在乐队表演中体现创作力。既然乐队的成功,尤其是原创乐队的成功归功于创造力(如能够创造或者发明“新的声音领域”),就有必要去思考莉亚组建的乐队的原创性,她是如何主动认识到与其他女性乐队创造的不同之处,以及她截然不同的创造实践。

莉亚乐队的习性和实践

莉亚和搭档马修决定组建赫尔祖基乐队,并不是出于“融合我们不同的乐风”,而仅仅是想“看看会有什么样的效果”。马修演奏重金属和垃圾摇滚(grunge music),莉亚演奏古典钢琴曲、福音音乐和教堂音乐,同时尝试加入技术元素。乐队的第一个鼓手莱克斯却具有比较中立的独特风格,但也演奏重摇滚和金属乐。他们都因为想“搞点不一样的音乐”而组在了一起。值得注意的是,当时以女性为主的钢琴摇滚乐队并不多(相对来说以男性为主的吉他乐队偏多)。这种性别混合的乐队更让他们好奇会产生什么样的效果。^[1]马修和莱克斯创作重复和律动部分,莉亚负责把片段连接成完整曲子。如果有人突发灵感,他们便在排练室尝试演奏。尽管莉亚创作大部分歌词和旋律,但这却并不完全是她的责任。

莉亚:自从即兴创作歌曲开始,我们便是这么合作,而我便是经常带着耳机的那个。有的时候另一位成员完整地写了首歌——例如第一张专辑里的“V8 Ego”。马修写出了关于我们当时特别讨厌的一个人的激昂咆哮体歌词,又正好和他创作的重复片段相匹配,我们就用了这段歌词。

后来克里斯提安加入我们,歌词写作的交流变多了一些。我们会尝试不同的方法,我作曲他填词或者相反。有的时候他写合唱部分,我负责副歌部分。我们从来不会独霸自己的创作。我想我们两个都特别希望自己写的部分能被同伴唱出来。作为填词人我更喜欢让另一个人而不是自己唱出歌曲的故事和对话。

[1] 详见迪伦·史密斯(2010),讲述了在高度男性社会自我明确的归属感是如何来自于又包含于自我认同、学习认同、元认同和语境认同的构建中。(伦敦大学教育学院哲学博士,2011年论文)

赫尔祖基乐队并没有制定什么目标。虽然莉亚、马特和莱克斯有自己的乐风，但是混在一起就听不出个人风格来了。比如，莉亚唱歌和钢琴的乐风，尤其是在开头部分，受到了本·福特（Ben Folds）、多莉·艾莫丝（Tori Amos）和阿曼达·帕尔默（Amanda Palmer）一类歌手的影响。马特的贝斯受到了凯沃斯（Kyuss）和激进四人乐团（Skunk Anansie）的影响。而莱克斯的鼓点则能找到“信仰破灭”（Faith No More）和克莱西哥（Calexico）的影子。放在一起便“成了自己的风格”了。对莉亚来说，正是因为集体的特点并受被“烈火红唇”（The Flaming Lips）乐队创作方式所吸引，他们才开始组建乐队，并像她说的，开始“写流行歌曲”，因此他们采用变化多样的风格，并饶有兴致地重点进行声音测试，一个细节都不放过。

莉亚：我们集中精力去做，我们从没想过要向听众呈现一种“新品牌”或者定义一种“新声音”。我们仅仅是试着将不同曲风结合在一起，乐此不疲。新成员克里斯提安加入后，带来了一股浓重的欧洲艺术摇滚乐风，他的全新男性歌喉及颇有层次感的电吉他氛围，完全改变了我们的曲风。如果赫尔祖基还是一成不变地演奏钢琴摇滚乐风，我们恐怕再难找到像莱克斯一样的鼓手了。因为所有成员白天都需要工作，并且有自己的艺术爱好，也因为我们组建的是独立的乐队，我们随心所欲自由创作，所以唯一的重点便是集体创作。而现在，我们利用录音室共同开拓“音乐”的新领域。

赫尔祖基乐队和锂与我乐队虽然占据了莉亚大量时间，但二者并不冲突。MLM是个比较年轻的乐队，但是莉亚和保罗都将其当作事业一样关心，因此他们清楚在充满竞争的音乐市场中，什么样的音乐可以成为大卖的商业化作品，并且他们也了解大众认可的风格和质量标准。

莉亚：赫尔祖基的作品就像是“自然出现”的，我们从一个萌芽想法开始创作，它可以是一个和弦进行，几句歌词或者可能是一个节奏型。然后我们利用自己的创造直觉加上某些元素，有时可能利用伊诺的倾斜策略，进行即兴创作（调音台上总是放着一堆卡片），最后我们将效果录制下来留用。MLM的音乐则经过审核和判断，通过所有成员反复讨论和推敲，每个人不停地调音、尝试、润色才创作出来。在此没有权力斗争，没有沽名钓誉。我们只是尽量将音乐做好，因此集体创造

性来自于不断地反思和评估。当然作为作曲人和主唱，在赫尔祖基演唱的感觉更像是“自我的自然流露”，尽管我不会在那些集体作曲/作品中故意那么创作。谈及音乐，我总是满脑子的想法，但我认识到集体创作就需要中和甚至有些时候是妥协。我在MLM中所唱的歌曲较温和，风格不太突出，具有整体气息——我想它就应该是那样的。

赫尔祖基乐队的创作则无规矩可言，乐队成员不过需要想出各种奇怪事物，以保证总能找到一种演奏形式。乐队搬进录音室这个举动本身就是一种风格和实践。克里斯提安负责一部分领唱工作，此时莉亚的角色转变为演奏弦乐器，探索利用乐谱这种更传统的创作方法。例子便是他们最新专辑里的《看穿玻璃》(*Seen through glass*)。^[1]

莉亚：首先最初的背景和弦来源于钢琴即兴演奏，我录下来后给克里斯提安看。他填词谱曲，然后再录制一遍。接下来，马修创作低音线，我们一同演奏乐器。之后我拿到组合在一起的第一手资料，用弦乐四重奏形式完成最终版本。最终版本几乎听不到我的演奏。不知为何，我却觉得很高兴！

60

对莉亚来说，作品里性别化分类的有趣想法让我们惊讶地认识到其流行摇滚乐音乐家和作曲录制人的双重身份，这也是她通过在两个乐队的集体创作实现的。

重点是两支乐队都认识到个体创作和集体创作的辩证平衡方法。就像TFN乐队，那些特定的实践形式都是多维多模式的，并且强调流行音乐最初的形式便是录制下来的加工品。以科技为媒介的创作实践带来了文本资本和象征资本作为创造的一部分，发挥着核心作用。

亚当·司各特 (Adam Scott) 和ZVG乐队

亚当的乐队ZVG是一支“独立经营”(Indie)的乐队(即指乐队与独立经营的唱片公司签约)。^[2]“独立经营”还有类别或风格分类的意思，如“史密斯一家”(the Smiths)和浪子乐队(The Libertines)。很多作曲家用“独立”去形容由艺术家

[1] 《看穿玻璃》可在苹果音乐商店(iTunes)里找到。

[2] “独立”乐队的更多讨论请见赫斯蒙德霍(Hesmondhalgh)和尼格斯(Negus)2002年作品。

在独立经营的公司圈内所创作的摇滚音乐。其他人则将独立摇滚看作具有艺术审美价值且与众不同的摇滚乐派别，而不在意其背景如何。很多人认为两种意义兼备，深信派别的美学特征和它创作的方式是息息相关的。ZVG首张单曲《狐步舞破坏者》(Fox Vandals)由贝儿与赛巴斯汀乐团(the Belle and Sebastian)主唱斯图亚特·默多克(Stuart Murdoch)制作，并于2007年10月在摇滚杂志《七英寸黑胶唱片》(seven-inch vinyl)发行。他们于2008年在此杂志中再次发行单曲，由“戴尔葛杜思(The Delgados)”乐队中的保罗·萨维奇(Paul Savage)录制。ZVG于2009年发行首张专辑《笼子一直没关》(The Cage was Unlocked All Along)，同样由保罗录制，它是第一张自主发行并由史麦考地下唱片公司(Chemikal Underground Records)再次发行的唱片。

乐队每一位成员都是参与一系列与音乐相关的专业性活动的自由职业者。^[1]作为贝斯手的亚当也是强大的商业网络的核心。他知道在音乐圈和唱片产业中音乐家应具备哪些素质。在这种产业环境中，多样的非正式参与方式与会员制乐队共存。长期稳固的艺术家声誉和作为录音乐手的经验沉淀意味着，亚当作为贝斯手工作娴熟，也懂得音乐事业中各种关系网络发展的方向。

亚当在ZVG的影响使得他们在格拉斯哥、苏格兰和英国的北部地区都举行了现场演出，他们在BBC广播上表演，还成功地在英国巡演。其乐曲以限量版单曲碟、激光唱片和黑胶唱片的形式发行，也可在苹果音乐商店iTunes上下载。亚当在签约原创乐队中的地位同样能够令他积极创造乐队素材，并长期将他的创作能力体现在曲目中。唱片合约是一种合法的许可合约，而非传统的唱片合同。史麦考地下唱片公司在有限的时段内有权发布和经营乐队专辑，而ZVG始终保留唱片出版权和所有权。在传统的唱片合约中，乐队也要将这两项权力让给唱片公司。这就是独立经营唱片公司的通常做法。

61 同史蒂夫和莉亚一样，亚当也是音乐全才。他投入大量时间和精力，让自己的技艺变得娴熟出色。他刻苦训练、认真准备，同其他流行音乐家的经历一样，这都是必不可少的。训练也是培养创造力的来源之一，它对于创作实践意义重大。它需要充分的知识、模型和方法，同样需要通过与乐队其他成员的合作交流获得更多优势，即另一种基本的社会资本形式。

[1] 史蒂夫是吉他指导用书作者、零售商，Line 6(著名吉他产品公司)的吉他演奏手和电子模型吉他、扩音器及相关电子设备的制造商和零售商。亚当是原创乐队音乐家、录音乐手、翻唱乐队成员和在读博士生。

亚当10岁左右开始学习钢琴，但是他喜爱AC/DC乐队（澳大利亚著名摇滚乐队）和Kiss乐队（美国著名摇滚乐队），随后又转向金属乐队如“炭疽”乐队（Anthrax），12岁时决心学习吉他。12岁到20岁之间，他利用唱片自学，翻看指导书，如其中一本是哈维·文森著的《吉他指导》，“书中汇集了很多60和70年代喜怒无常的白人吉他英雄形象和摇滚语言”。亚当从《吉他手》杂志的旧刊上阅读了很多相关文章。他没有去学校学音乐，所以不会读谱，但是后来20岁到24岁之间前往英国利兹音乐学院学习，学完第一年基础课后，他便继续攻读爵士乐专业学位。90年代早期最流行的音乐便是爵士乐而非古典乐。亚当是个吉他初学者，他希望能够像“他特别喜欢的吉他手约翰·斯科菲尔德（John Scofield）”一样出色。大学第二年，他遇到了一名叫格雷姆·赫恩（Graeme Hearn）的老师，属于学校的“当代古典派”。通过他的指导，亚当有机会进入学校的电子原声乐录音室，在那里，他开始熟悉作曲家潘德列斯基（Penderecki）、凯奇（Cage）和费尔德曼（Feldman）等。与此同时，他还边玩滑板边听很多说唱乐和美国重金属朋克音乐。为了学习自由爵士，约翰·斯科菲尔德的想法被抛之脑后。他的毕业论文，用他自己的话说，是“一篇关于约翰·佐恩（John Zorn）的论述性文章，观点不是很突出，这个音乐家我至今还追随着。但是尽管拿到了爵士乐文凭，到现在我也不是一个出色的爵士音乐家”。

亚当之后到哈德斯菲尔德大学继续攻读作曲专业硕士学位，但是没有完成就弃学了。他开始加入更多的乐队演奏，做些录制和演奏工作，开始成为“既会读谱也能弹奏，还会使用取样机、合成器、架子鼓的贝斯手。我同时还做些页面设计，我学会了Java，后来还干了一阵子的白天工作”。2007年，亚当到格拉斯哥大学攻读流行乐学专业硕士，正是在那里他向尼克·菲尔斯（Nick Fells）学习了Max/MSP编程^[1]，并萌生了将Java编程应用到音乐制作中的想法。他近期又开始攻读第二个博士学位——考察流行乐中的创造力，也是在格拉斯哥大学。亚当仍然花大量的时间，用他自己的话说，“通过模仿唱片学习新事物……我觉得作为一个乐手这是我最好的学习方法。选好一张唱片会快速将你带出自己的舒适区，开始细心体会和黑色安息日乐队（Black Sabbath）、奥耐特·科尔曼（Ornette Coleman）或者皮特·布罗思曼（Pete Brotzmann）一起演奏的感觉”。

亚当是个全职专业电子和原声贝斯手，并且是自由职业者，同时在几个乐队工

[1] Max/MSP是一种可视的音频及多媒体的编程语言环境，被作曲家、表演者、软件开发、研究员和艺术家广泛使用，专门用于创作新的唱片、表演和元素插入。

作,如爵士四重奏乐队戴夫·贝隆组合(Dave Peron Band)和双人组BOZILLA(乐队有时会翻唱曲目^[1],亚当负责详细制作,其中包括极高难度的技术工作,包括将一首最初由多个音乐家和乐器演奏的音乐改编成两人演奏的版本)。不过,他最主要的创作活动集中在ZVG乐队(另外,他还开始攻读流行乐和流行音乐家专业博士)。

亚当:我认为自己是一名贝斯手,我还使用笔记本电脑进行音乐制作,可以说我是创作者,也是演奏者,还是个“计算机”音乐家。我主攻流行音乐。所以,我和一个相当具有独立音乐风格的乐队ZVG一起演奏,乐队音乐既有空间电子学元素,又有一股原声态民俗风。随后我又和一个朋友一起组成嘻哈贝斯音乐乐队BOZILLA,演奏说唱电子乐。我还在一个爵士乐队演奏立式贝斯,与戴夫·贝隆合作,主唱是其至交,因内斯·史密斯(Innes Smith)。因此我用贝斯翻唱了一些歌曲。作为一个乐手,我非常了解这个行业的职业技巧。我也和在做音乐剧演的乐队一起参加一些非正式的小型演出。ZVG,BOZILL和戴夫·贝隆组合三个乐队我都有入股所有权,ZVG完全做原创音乐,BOZILLA原创和翻唱音乐都做。

63 亚当在其参加的每个乐队中都表现出不同的品性、风格和性格。作为音乐全才,他的某些创造实践起源于场域内习性和定位的关系。在亚当的工作生涯中,音乐占据大部分内容,也是其闲暇之余的爱好。身为格拉斯哥乐坛的一分子,他很自信地谈着自己在当代爵士文化中已经完成的创造力实践和获得的明确定位,并且他同样精通电子和原声贝斯。他还会写歌,但他从来不称自己是“歌曲作家”。

亚当:我谈论自己从来不以歌曲作家自居,因为我不写歌词。我想这取决于你如何定义“歌”,但说到写歌,我可能和盖瑞·巴洛(Gary Barlow),杰克·怀特(Jack White),琼尼·米歇尔(Joni Mitchell),吉恩·西蒙斯(Gene Simmons)和库尔特·威尔(Kurt Weill)这样的歌手相似,不过我自己还没怎么察觉到。如果真要给自己个定位,那应该属于制作人兼演奏家和作曲家那一类的,如约翰·佐恩(John Zorn),贾斯汀·梅尔达尔·约翰逊(Justin Meldal Johnsen),方形推杆(Squarepusher)和布莱恩·伊诺(Brian Eno)。至于自己写的音乐,我宁愿称其为“亚当·司各特创作

[1] 翻唱乐队指“翻唱”或复制不同流行风格的有名唱片或演出。此乐队主要在酒吧和历史场所进行小型演出。通常,除了翻唱以前的演出,他们也会制作原创歌曲,或者将其注入演出中,约70%翻唱、30%原创。“功能乐队”通常被认为与翻唱乐队相似,只不过他们因特殊功能被邀请至婚礼、派对和舞会等。(格林,2001)

的”音乐。作曲家这个词内涵丰富，主要与古典音乐相关，我还称不上是作曲家。其实这个词本身没什么太大意义，但却令我荒谬地问自己“是个作曲家吗？”我所在的圈子，没有人真正以作曲家自居，它是一个很粗糙的词，圈子也没多少人用。可能有些我认识的在剧院工作的音乐专业导师会觉得自己是作曲家。但是你问我如何描述自己，我想“贝斯手”这个说法不错……我想我一般避免用到“作曲家”一词。

将亚当定义为“作曲家”会偏离了他所喜欢和相关的专业领域，将其带到另一个完全不同的领域。^[1]在音乐领域内外，唱片公司都回避讨论亚当对自己作为音乐家的看法。亚当对作曲家“粗略的”分类表示担心，并且对使用此词来形容他的音乐爱好和成就表示不满。他的涉及面很广泛，包括爵士、摇滚和重金属。亚当说，他会尽量与“商业性和精英主义的古典音乐保持距离，那些音乐崇尚作曲家、指挥家及演奏大师，瞧不起音乐家，认为音乐家是通过分数才评出来的”，不过他确实喜欢古典音乐及其声音领域，也和古典音乐家合作得很好。先锋艺术家（不管是表演者、音乐家、作曲家或是参与者）的传统角色都是挑战已有的等级和权威所形成的现状。他反对的正是那种专横的态度和行为。

亚当：我认为音乐家就是有意思，他们不看重音乐流派。^[2]你会听人们说，“我们的音乐不分流派，你知道我们不是重金属乐队，我们仅仅是我们自己”，类似这种话。而我实话告诉你，这是很重要的事。我在阅读关于音乐流派与音乐家关系的研究报告前，就考虑过这些问题。我自己也想过要参加音乐会并思考：“好吧，就是这种类型的艺术家，他们喜欢这类风格的乐队，他们写这类风格的歌，可能是我之前喜欢的、认识的或了解的流派，在当时并不是‘经典’，我还知道那个流派的一些传

64

- [1] 要想在古典音乐世界里做好一名行为艺术家——像一个伟大的歌剧演唱家或者合唱者——需要用全部的精神动力巩固和振兴占绝对优势的合唱队的地位和实力。学习一种特定的表演风格，特定的剧目，你需要学习那个流派所奉行的观点和时尚——她的艺术取向、想法等。亚当关于当今流行和古典流派现状的观点在这里可清晰地表达出来。米科(Mikko)是一个芬兰键盘乐器演奏人，他支持这个观点并提道：“高中时期，我过着两种跟音乐相关的生活。一种是以学校音乐为中心的，你懂的，就是你和学校其他人一起演奏，尤其是那些具有正常音乐直觉的人。然而在家，我有自己的乐队，演奏原创或者翻唱乐曲。一个朋友有架子鼓设备，一个有吉他和电吉他。周末，我们就根据想法随心所欲演奏，完成些片段，有时同步制作，有时先录好然后再加工。用我的电脑创作、给作品编排都挺简单，我们也没想过要增加观众，去做小型演出等这些。我们也没想过传统是什么，也没想过研究从学校借来的或是专辑上刻下的狭义古典唱片。我和朋友就是自学，喜欢做自己的音乐，逃离了学校的纷扰。”
- [2] 每个派别都有很多作家著作，每个派别的作家也都会写派别间的不同(布尔迪厄，1996)这种现象，有时候被称为“派系斗争”，尤其是古典和流行派别间的斗争经常被提出，正如贝克尔(1963)关于50年代伴舞乐队音乐家的著名研究和柏林纳(1994)关于希望演奏爵士乐而为生计被迫加入伴舞乐队，而后发现夹在两领域之间尴尬局面的音乐家的研究报告。相似的，科特雷尔(2004)评论了资本的不同形式和各种类别的音乐家的身份等级，以及不同种类的创造力如何注入不同的音乐流派。

67

统。”在创作过程，我还可能还会提出用雷盖乐、爵士乐或贝斯演奏这首乐曲的建议。作为作曲家、乐队主唱、老板和文化偶像，弗兰克·扎帕指出，音乐家必须有足够的文化资历，能够应对即兴演出中可预料和不可预料的种种突发情况，如《蛇宝宝》[*Baby Snakes*，是一张DVD，收录了键盘演奏手托米·马斯（Tommy Mars）和鼓手泰瑞·鲍齐（Terry Bozzio）合作演奏的音乐会]。反过来，乐手们也会进一步发展扎帕对音乐和即兴的理解，如对吉米·卡尔·布莱克（Jimmy Carl Black）来说，泰瑞·鲍齐（Terry Bozzio）和埃恩斯雷·邓巴尔（Aynsley Dunbar）是不同风格的鼓手……托米·马斯和泰瑞·鲍齐理解了弗兰克·扎帕的看法，认为扎帕在音乐领域甚至更广阔的文化领域中的地位使其音乐自成一体。这种理解塑造了他们的演奏风格，正如我对爵士和雷鬼音乐的理解塑造了我自己的风格。

亚当关注艺术家本身，而不是专辑。他建立公众认知机制的意识、敢于提出流派标签争议的自信以及掌握文化活动中不同流派和风格的能力，都表现了他对各类文化资本的关注，而这些文化资本可能已经在音乐领域中产生。他还表现了对自我和他我空间的认知，以及对某些流派社会定位的兴趣。这些场域结构由象征资本组成，他意识到了古典音乐和流行音乐的定位策略和权威价值，也意识到它们同时也存在具有争议的分类方式。他拒绝区分艺术和流行音乐，更别提古典和流行音乐。亚当所描绘的、也在特定流行音乐场域内存在的文化资本的例子，以及他对几种乐队风格超过其他风格的肯定，都在以下引证中起到了重要作用，这也是对分类策略和创造力的一种认识，刚好与场域内的地位斗争相吻合。

65 亚当：我学习贝斯时首先通过听唱片来学习。我也通过仔细听他们唱片，了解了摩城音乐（Motown）。我发现有一本书是写摩城吉他手詹姆斯·詹默森（James Jamerson）的，然后我出去买了这本书。这些书和专辑指引着像我一样在贝斯演奏事业上跌跌撞撞的人，“是啊，我有了这个四根弦的东西，现在我该做什么？”你知道，我是有这种乐器，但问题是我还不知道怎么使用它。我应该怎么办？我怎样才能实际掌握它，并用它来培养音乐能力？我怎样能尽快变得出色？那些所谓的“孤独创作者”给我指明了方向，在他们的指引下，我找到了我渴望从事的领域，了解了如何利用自己的天分禀赋、如何学习乐队技巧、掌握贝斯演奏技巧，这些对我而言意义重大。

知识体系十分重要，因为通过知识体系的建立可以获得同殿堂级音乐机构相关的文化资本。“这些书和专辑（文化形式）很像是为我这类人准备的，”他这样说的意思是：音乐家无需接受专业培训，在同乐队成员正式或非正式的交流中，便可以获得音乐能力和自信。他热衷于从其他人创作的音乐中获取灵感，创作新的和弦进行，热衷于旧歌新唱、二次创作或即兴创作，以上这些都是原创乐队内部颇为新颖的创作方式。原创性的音乐人也常常以这种极具个人风格特点的方式进行创作。先倾听录音了解摩城，后重回原创性创作。与之相类似的是：创造力的这些形式导致了非正式乐曲实践，就如亚当所说的那样，这对于乐师而言，十分普遍。他们和同龄人一起组建乐队，而他们接触乐器的时间不过是短短几个月或几年。要想成为有理想、有抱负的音乐人，想要玩好摇滚乐和吉他，他强调乐器学习方面也是有诀窍的。他认为自己同时具备实践知识和理论知识，而这两者又为其实践感的塑造提供了可能。从亚当、史蒂夫和莉亚身上，我们可以看到习性是如何直接影响他们的创造性选择，如何在音乐场域发挥作用的。场域套场域，乐队处于各个场域之中。不管是脱离场域还是进入新的行业，都需要一套截然不同的反应机制，而这依赖于个人的实践感（斯威特曼，2003年，534页）。

ZVG乐队的习性和实践

原创乐队分工明确，乐队成员在扮演好自己角色的同时，还必须是优秀的音乐人，具备即兴创作、修改润色和混音的能力，在乐队排练或演出时，组员能够集思广益，充分发挥各自音乐才华，创作出高水准、具有独创性的音乐作品。

亚当：（ZVG）乐队风格独特，但我不认为我们的这个乐队是什么原创组合，因为有很多乐队和我们大同小异，甚至十分相似。外行人眼中的乐队，不过就是四人组合，各个成员互不干涉，音乐配置有吉他和卡西欧迷你键盘等乐器。但事实上，这种机械地看待乐队组合的视角并不正确，乐队中诸位成员都是具有独特生活阅历、独特审美取向的生命体。ZVG乐队成员分别是亚当、迈克尔·约翰（Michael John）、马特（Matt）和金姆（Kim）。四人虽然生活经历迥异，但因共同的音乐追求组合成一个团队，共同参与音乐创作的每个环节。同时，成员们在音乐方面的造诣、禀赋和知识储备，在某种程度决定了他们诠释生活的方式和对结果经验获取的方式。这些元素协同打造出了一个不一样的ZVG乐队。

ZVG乐队的运行模式好像同一般的集体企业不太一样。集体企业是以共同的企业文化为基础进行经营和运转的，而ZVG乐队进行音乐创作的核心是采用思考和讨论这两种方式。更准确地说，乐队成员不是以产生什么新的想法为聚合点，而是以问问题的形式推进音乐的创作。亚当认为这种模式是音乐创造力当中最为重要的形式之一，即探索性创造力。对所有职业艺术家和科学家而言，他们的工作本身就是一种探索性创造力的运用和实践过程。正如Boden所提到的，即便是莱斯特广场最不起眼的街头艺术家，每天也要绘制出新的肖像画或新的漫画。虽然他们探索艺术的方式不具有冒险性，但他们确实自己所处的环境中进行着探索性实践。亚当认为，发挥音乐探索性创造力的过程并不是对歌曲进行元素的增添或修饰，而是一个找寻发现的过程，创作的音乐必须同乐队既有的风格相契合，从中还要体现出创作的进步和发展，以及探索上的创新。

66 亚当：不管是录音还是现场演出，我们的目标就是在音乐风格上一定要标新立异，为此必须要创作出独特的音乐作品，避免落入俗套。我认为创作的共通之处在于追求创新的过程中，事前人们无法预知各种情况的出现，一旦开始，你必须要从中有选择，作出决定。录音或演出时，我们会对音乐作品展开讨论，集体演奏。具体会作出什么样的决定，讨论过程中会有什么样的改变，这些都无从知晓。而解决问题的过程就是进行创造力实践的过程。冲破种种不确定因素，明确目标，创作出的作品要独特、别致，这一要求同原创性不太沾边。其实“原创性”（originality）和“独特性”（uniqueness）是两个不同的概念，我所指音乐作品的“独特性”是在给定的音乐流派中其风格具有独树一帜的特点，或者在某种意义上推动着既有的音乐流派朝着一个崭新的方向发展进步。而“原创性”对我而言就是要具有独一无二的特性，在音乐界具有开天辟地的意义。我认为这很难做到，而创作出风格独特的作品显然容易得多。

亚当详细解释了ZVG音乐创作过程中贯穿始终的独特性^[1]。乐队成员共享音乐

[1] 对于其他原创乐队成员来说，如挪威人米克，他是这样描述自己“独特性”经历的：我20岁时创立酸性摇滚乐队，任职于一家网站，工作内容涉及电子音乐、爵士乐、灵歌及朋克摇滚等多种音乐类型，其中创造力就以多种形式出现。我们会先从旋律着手（这部分由我们乐队的女歌手负责），再用节拍音轨将其录制下来，在此基础上，再考虑旋律、和声及乐器的编曲曲式。在电脑上我们会将排练的歌曲做成小样，排练中的反馈也会传至小样中。这就是一个动态过程，牵涉到创作和即兴创造力的互动，演奏和聆听创造力的互动，声音及乐器创造力的互动，制作及再制作的互动。尽管早已有许多不同的先例摆在我们面前，但这一互动模式有助于我们清晰直观地理解音乐创作这个复杂系统涉及的方方面面，这一系统在乐队录音阶段全程参与并指导着乐队内部成员的合作。

理念，共享劳动所得。亚当负责内部协调及歌曲创作。新推出的专辑《螺旋桨与翅膀》(*Propeller Versus Wings*)就是亚当一手打造的。

亚当：2009年末在我们乐队推出的首张专辑中，有一首爵士华尔兹风格的歌曲，旋律优美。我认为乐感上有些差强人意，其他成员觉得歌曲本身同整张专辑风格上有些不搭。2010年5月，我们会时不时来录制这首歌，这首歌大家讨论它的时间远远超过实际演奏的时间。2010年5月的一天，金姆带来了她在家中用钢琴演奏这首歌的一小段录音，旋律十分自由。流行音乐多为4小节或8小节的乐句，但金姆这段演奏显然在旋律上做了很大调整，节奏上很难把握。迈克尔和我称之为“迂回婉转金姆风”。最后，我满怀信心坐在钢琴前记下和弦转位，这便是金姆录制那一小段的参照。金姆录制的小样最后引入了3/4拍的鼓乐，营造了一种节奏上的聚合感，金姆迂回曲折的节拍同鼓声交相呼应，直到最后，重回3/4拍，两者节奏上达到一致。我想用贝斯来编曲，说实话，我都不知道该弹些什么。看着乐谱，我试着弹了下根音，保罗（制作人）走到我身边，说：试着在里面再加点插音，便冲我哼起一段调子。随后他摁下录音键给我录音，我在耳机里听见保罗和金姆在听到我的弹奏后发出的惊叹声：太棒了。但我当时有点丈二和尚摸不着头脑的感觉：“刚才弹的曲子很棒吗？”随后我自己听了下，对结果很是满意。从那以后，我们再也没有现场演奏那首歌曲。所以我计划巡演前，歌曲中贝斯这一部分还需要再好好研究修改一下。

马特随后录制了那首曲子的鼓乐部分，和我一样，他也是在录音棚里进行了混音和即兴创作。保罗本身是位十分优秀的鼓手，所以会对马特的鼓乐编排提出自己的想法和意见，他会仔细斟酌，权衡把握。两位组员共同参与编曲的过程，我看着实在是乐在其中。两人唇枪舌剑，你来我往。同为优秀的鼓手，对彼此心怀敬意，一起致力于高品质音乐作品的创作。录音棚里，我们有时也会因为意见相左而发生冲突。

67

或许你会认为，一个独立的乐队吸引的粉丝必是穿着时尚的青年人和学生。然而，音乐会上你会发现观众席不乏带着孩子出来的父母，一家人热情高涨地观看演出。

亚当：我认为，粉丝在推进乐队创造力方面所做出的贡献十分巨大。流行音乐

关键点便是流行歌曲会不经意触动听众心弦，人们阅历不同，因而会有不同的体会和联想。正如“一千个人眼中有一千个哈姆雷特”那样，相同的歌曲，听众会有不同的解读，唤醒的回忆也因人而异。

乐队和粉丝之间的交流看上去十分频繁，他们紧密合作。而粉丝就如音乐家一样，把自己对人生的理解和经历同传统糅合在一起，在这样的框架下，去接受、判断和审视音乐作品。因此乐队十分看重自己粉丝的反馈，尤其是在风格转型期。乐队在曲风上进行何种尝试，选择吉他编曲是否行得通，原创乐队特别是在打造首张专辑时如何为自己的音乐下定义，这些对粉丝来讲都意义重大。是不是以显现大男子主义姿态为特点，在摇滚乐概念中要不要采用原创性的视角，是巩固现有风格，还是进行创新，还是采用以节奏为主导的主打曲目，乐队在解答这些有关艺术和风格上的问题中会同他们的粉丝心有灵犀，达成共识。

亚当认为，音乐创造实践的过程就是创作过程和解决问题的过程。他一再强调要制作出具有独特性的作品，而非原创性音乐。他认为两者有着天壤之别^[1]，他的理念是可以称为具有独特意义的，因为其将界限拓宽，原创性要求作品绝对具有标杆意义，独一无二，因而很难在这一方面有所作为。相比原创性，乐队内的成员认为在曲调和歌词（即创造性习性）上应给予更多关注。

68 亚当：乐队吉他手迈克尔·约翰，基本包揽了歌词创作、吉他编曲和和弦创作，还可担任主唱。乐队鼓手马特，同样可以称得上音乐全才，他们两人同是歌曲的主要创作者。但从作品最终成型的过程上来看，最后确定的版本同最初的版本有很大出入。我认为原因在于中间我们四人都献计献策，不管是在乐器选择上、歌词创作上，还是其他方面的改变，都提出了不同的意见和建议。歌曲中有一两个元素是我们聚焦的重点，一般来说，马特或迈克尔·约翰先对歌曲进行创作，经修改后的歌曲同他们原先创作的版本相差甚远。我们四人内部有份创作合作协议，责任四人分摊。

[1] 弗里斯(Frith)认为，听众即便没有理解歌词，即便对歌手没有多少了解，但乐队演奏的歌曲仍有可能引起听众共鸣，这是因为乐曲带给听众的震撼和触动远远大于歌词。例如：聆听汤姆·约克(Thom Yorke)便有同样的感受。汤姆·约克是电台司令组合(Radiohead)的主唱，《惊恐》(Creep)一曲让乐队一炮走红，歌曲中，听着约克自信又富有男性魅力的声音缓缓流出，听众的内心也不禁泛起阵阵涟漪。约克在演绎这首歌曲时感情饱满，态度真诚坦率，有让人直视内心世界的力量。他的嗓音极具原创性，蕴意丰富。米奇在原创性具有的价值上讲得十分明白：我们队内成员一起创作音乐，追求的音乐风格要独树一帜，在芬兰要闻所未闻。因此乐队有好几年时间都在打造我们独特的音乐风。乐队路线最终确定为将电子乐器、电子打击乐和独特的演唱方式杂糅一起。乐队里有位女主唱，因而在演唱方式和曲调上都做了独创性改变和调整。乐队在一起合作了长达五年之久。

乐队内部创造实践方式多样，也有彼此相重合的部分，在组员内部相互交流中，两种甚至多种不同的想法激烈碰撞，最后相互交融。音乐集体协作是团队共同创作的过程，并非个体性活动。首先由个人在其想法指导下完成作品的创作，接着在这一基础上，其他人进行润色、修饰和再创作，最终形成最后的作品。共享维度在集体创作中十分重要，正如旋律、节奏和和声等部分可以取得共享一样，音乐理论上的共享也可以实现，只要乐队成员可以做到在音乐知识上相互交流和促进传播即可。这一理论同温格（1998）提到的“协商企业”（negotiated enterprise）不谋而合。“协商企业”并不要求共同参与的同质性（p. 78），相反，他写道：

个人处境和个体反应因时因人而异。但因为他们同在企业内部，在面对相同或不同的情况时，个体作出的反应也因同是小组组员会相互影响。但因为歌曲最终是集体性的作品，团队成员对“协商企业”的理解以及企业对他们日常生活的影响不必如出一辙。

（温格，1998，p. 79，黑体字为作者所注）

这一体系十分复杂，乐队成员除了保持紧密合作外，为了取得最佳工作成果，还需要清楚地了解彼此的能力和特长。只有这样，才能保证充分发挥出集体优势，采众家之长补一己之短，激发出创作潜力。

集体创作对于原创乐队来讲是基础性工作。即兴创作的创造力为创作的实现提供了具体途径。乐队一般模式就是乐曲创作者通常是此曲的演唱者，但有时情况却不是这样的。

对于史蒂夫和TFN，莉亚和赫尔祖基、MTM和Spider & I，以及亚当的ZVG乐队而言，集体合作意味着通过听录音、看歌谱，对各位组员演奏过程的回忆等方式来改进音乐创作。乐队成员背景不同，并不一定会造成演奏上的区别（虽然会因个人兴趣时不时谈起别人的音乐创作）。乐队演出的质量依赖于平时一起的练习和努力，在此过程中，可以充分发挥创新的能动性，音乐风格也可自由奔放，在曲风上录音公司的合约不会对此有所束缚。

很明显，音乐创造力的多样性并不是以个案现象相互联系，或仅仅局限于一个特定门类的。乐队总是以自己的方式达到最优，这对原创乐队在创造力的个人和集体维度上进行实践而言具有根本性的意义。

结语

69 本章主要以原创乐队为对象展开讨论。集中涉及三个原创乐队，详细介绍了他们音乐创作的全过程，记录了从创作最初的探索阶段到集体参与阶段，记叙了创作中个体成员特点和集体创作活动。音乐家也谈及组员在音乐创作中的不同角色和地位，也谈到了工作价值高低上的区别。

具备“实践感”（practice sense）（或如布尔迪厄在著作 1993a 中所用术语 *sens pratique*）对于音乐家、制作人及录音师三类人群而言是具体实践。在本章中，俨然是音乐家的“第二感觉”或“第二属性”。这一实践过程具有非线性、多因性及相关性三个特点，因为乐器、麦克风种类不同，音响环境的多样性和歌手的不同，以及伴随着各种组合不停地反复试验、推敲、尝试，实践中涵盖的创造性活动也具有多样性的特点。创造力解释起来十分繁琐复杂，可以将其概括为一个社会体系，以此用来介绍创造力的各个方面，其中就涉及到乐队创造力实践。这样一来，正如布尔迪厄的观点，场域（field）、资本（capital）这两类形式带来的结果，如果要同乐队习性（habitus）相匹配，必会导致场域上的重组，而为了实现艺术追求，特定的市场必须要建立起来。音乐媒介不管是制作人、音乐人还是录音师，都无一例外深深依赖于这个体系。这一体系为音乐媒介提供了诸多可能，音乐媒介也倾向于从中作出选择。对那些相信简单的其他可替代方案的人来说，需要提醒他们的是创造力自发性这一特殊体系推动了音乐创造力实践的发展。

这些音乐家十分清楚创作中的规则，涉入感（sense of agency）指导着音乐家的创作实践。制作人和录音师在各自的乐队中有着很强的影响力，他们积累了深厚的文化资本，在音乐圈执掌大权，影响着团队具体决策，也影响着音乐作品的制作。

对于原创乐队而言，音乐的定义是基于录音而非文本（即乐谱）。即便是乐队的小型试演，对作品的最终成型也至关重要。这当然还包括演出中构成视觉效果各个部分，如演出服装、灯光、舞蹈、表演者的肢体动作及观众的反应和参与。

对于这些音乐家来说，集体活动中每位组员都扮演着极具创造力的角色，创造性实践从而随之展开。以集体形式进行的音乐创作经历了从即兴创作到作品最终成型的过程，有以下三种模式：1）即兴创作（整个过程采用记忆的方法）；2）乐谱以文字形式呈现；3）二者同时进行。流行音乐中有许多独立创作的音乐人，也有采取两两合作模式的音乐人（如艾尔顿·约翰负责编曲，伯尼·陶品填词；卡洛尔·金和杰瑞·葛芬也是同上一样）。罗杰斯和哈默斯坦，罗杰斯和哈特，以及乔治和伊拉·格什

温兄弟都是两两合作,创作了许多百老汇歌舞剧。在乔治·马丁加入前,列侬和麦卡特尼之间则更像是竞争关系,两人都会独立创作出完整的音乐作品。然而对于所有音乐创作者来说,结果难免殊途同归。歌曲最终版本都将是几个人一起努力的成果,汇聚了所有组员集体的音乐才华。音乐人以个体形式立于社会,其实践和创作都受到以下几方面的影响和制约:教育水平、外部客观环境、家庭因素及个人职业理想。布尔迪厄提出的关于“习性”的观点同创作者的性情和创作者对实践的态度关系密切。在所有的乐队合作中,参与、认可、推荐、一次性结盟、中期和长期合作都十分关键。这就是所谓的社会资本,因为被市场所认可有助于提高乐队的知名度。口口相传的赞誉和忠实的粉丝(社会资本)二者的意义远比自上而下的媒体宣传意义重大得多。在数码时代,伴随着视频网站^[1]的普及,社会关系网日益被人们接纳,成为进行音乐宣传的渠道和门户。

对于原创乐队中的音乐家而言,他们的创造力被视为挑战常规、摆脱束缚的关键,创新(新事物以不同的形式表现出来,逐渐被人接受,创新实践便会随之展开)同创造力两者是乐队保证创造持久性,对实践进行调整的重中之重。这点在特伦特·雷泽诺身上被诠释得淋漓尽致。从大学退学后,他创立了九寸钉乐团,1994年推出混音专辑《下降螺旋》(*The Downward Spiral*)后名声大震,整个乐团呈现爆红态势,特伦特·雷泽诺一跃成为工业摇滚乐^[2]巨星。2008年推出的专辑《凶宅幽灵1-4》把他推向事业巅峰。乐队采取的集体创作形式促使音乐家同观众之间的关系(制作人和消费者关系)形成一个很难预测的结构体系,其中以包括年轻人、流行音乐、创造力和原创乐队作品再创作在内的四者关系的复杂性为特点。

原创乐队使用一些战略来加强他们的音乐创作成果,毫无疑问,这些方法和战略拓宽了创造领域。乐队演出整个过程包括观众在内,是个人及集体成果的展示平台,是创造力充分得到发挥的舞台,演出全程都将被记录下来。音乐作品及制作过程因此依赖于乐队习性,而乐队习性又转而对乐队起着重新定义和促进的作用。克里斯托弗·斯莫斯认为这点可以用来评价和衡量创作人在音乐实践中各自的价值。

[1] 维克斯托姆就列举了一个极端的例子:一位瑞典男子拍摄了萌态十足的儿子威廉憨笑的场景,他随后将录像上传到视频网站,没想到,点击率高达5000万,至今还是Youtube上观看次数最多的视频之一。

[2] 工业摇滚(Industrial rock)是融合工业音乐与朋克摇滚的一种音乐类型。工业摇滚后来衍生出工业金属,但这两者常互相混淆。工业摇滚通常使用电吉他、鼓和贝斯等乐器,并搭配白噪声、电子音乐设备(合成器、音序器、取样器和鼓机)。吉他大量使用失真效果或其他的效果器。贝斯和鼓可能会在现场演唱使用,或是由电子音乐器材和电脑代替。工业摇滚常常结合机械和工业音效,这种方式最早开始于1980年代早期的团体(SPK、Einstürzende Neubauten、Die Krips、Test Dept),他们大量使用工业废弃的金属管、金属筒,或其他产品所制成的打击乐器。

原创乐队创造力取决于乐队的个体素质：扎实的音乐根基、丰富的知识储备及个人兴趣倾向，这些都是个体可以开采利用的资源宝库。原创乐队的音乐作品极具颠覆性，而非主流音乐的亦步亦趋，因而在音乐领域能得到较高的定位和推崇。并且，随着更多更具创造性作品的相继亮相，越来越多的音乐种类和流派更有可能随之问世。

要点

1. 原创性乐队整合了探索性、参与性及创造性活动。
2. 原创性乐队文化与习性的决定性原则包括：
 - 1) 创造性实践是产生、褒奖和排序原创性的核心。举例说明：评论家会大为称赞创造性，竞争性机构也会利用原创性取得风格上的权威地位。
 - 2) 创造性实践以独特性为基础。
 - 3) 乐队中的个人特点就是要勇于开拓，不能向既定模式低头。这些乐队集中描述了在现代社会中创造性实践活动的复杂性。他们也希望可以同粉丝就加强创造性方面进行交流和沟通。创造着重于乐队中成员的具体工作分配，他们通过积极进取的创造认清自己的目标，即创立新的演奏风格、打造新的身份认同、改革乐器使用和音效技术，以及通过加强同粉丝的联系，进而创作出属于自己的音乐。原创乐队事业的进展速度取决于其知名度和认可度。
3. 创造力的集体维度可以从以下两个方面进行解释，包括遵照共享价值观；在平衡常规、表达和原创性三者的过程中价值观的构成方式。在原创乐队中，集体和个人并不具有内在矛盾或冲突。乐队习性这一概念即便没有被再三提起，却始终是一循环性主题。本章谈到的音乐家讲述了他们作为职业音乐人所具备的文化资本，这种文化资本会在音乐人扮演的多重角色中得到加强。而音乐人在乐队创作中扮演的不同角色又可以帮助他们参与或巩固乐队的创造性实践。

讨论问题

1. 一些学者认为，特别是在音乐领域内，艺术和商业之间无所谓冲突。弗里斯（1978、1983、1987、1988、1996）认为摇滚乐被看作是一种音乐流派，权威性很高，而它便是在商业音乐体系中产生的。因此，音乐创造力和商业是可以合二为一的。商业方面又如何成为场域必不可少的一部分呢？保证销售业绩难道是道德选择？数字革命如何改变了商业性音乐全貌？而这又会对现在新兴的乐队有何影响？在什么情况下原创乐队会对商业方面有所贡献或者商业方面对乐队又有哪些裨益？
2. 发明之母乐团（Mothers of Invention）被认为是最具创造性的原创乐队之一。弗兰克·扎帕的音乐始终包含着一种洞穿世俗的犀利的冷嘲热讽（休柯尔，1994，p. 123）。你认为应以什么样的标准来评定具有创造力的艺术家？原创乐队的音乐有何独创性？原创乐队是通过什么样的方式加强自己的特有风格，摒弃主流音乐的？
3. 原创乐队作为集体创作团队如何提高知名度？人们在审视判断过程中有哪些关键性的选择，使原创乐队能在这场域中占据一席之地？



所谓唱作者就是集创作与演唱于一身的艺术家。

本章有两个重点：一是作曲过程中（不管是否用乐谱）创造力的多样性；二是创作型歌手的表演实践^[1]。创造力涵盖了决定歌曲创作和演出的个人的、协作的及跨文化的实践活动，不论是现场演奏、广播或是唱片无一例外。个人创造和协作创造在歌曲创作实践和方式上会产生很多共通点，特别是当作曲形式和即兴表演形式融入唱作者实践的方式与表演方式存在差异时，或者是当唱片式的表演和现场表演发生内在差异时。理解了这些差异，就能明白歌曲创作是集体性的，而并非个人性的创造力。

本章涉及不同文化的相互融合，指出交换关系是跨文化创造力的核心，其地位至关重要。此外，本章还涉及有原则的即兴演奏如何产生独创性，并通过独创性衍生出无数偏好和作曲实践。所有这些聚集在一个充满各种小群体的社会空间中，这些小群体间的相互交流和活动不仅对跨文化交流意义重大，而且有助于制造一种适合创作活动的文化身份认同感。唱作者的创作活动或实践本身就带有不同程度的文化资本，程度大小由以下条件决定：（1）对材料独特的处理方法；（2）通过相互渗透、相互融合的多种方式对材料进行重新加工；（3）不自觉地“吸收”多种新形式，这种“吸收”不受地域的限制，而是通过强调唱作者自身独特新颖创造力的方式来进行文化交流与融合。

协作创造力与跨文化创造力经常同时发生，但结果却存在差异，本章就详细讲述了两名年轻的唱作者不同的经历。这说明成功不是靠遵循音乐产业或者音乐消费者（如听众）^[2]强加的某种文化定义，而是要做一个“文化杂食主义

[1] 此处的“实践”指的是布罗迪厄的实践理论：“实践的形式和方式不只是个人行动的成果，还是一系列结构因素相互作用的共同结果”。个体唱作者们如何主动将自己定位在他们的社会世界这个问题至关重要，需要运用布罗迪厄提到的概念“习惯”，雷伊(2004)曾对这个概念进行过严密地论证和说明。正是“习惯”“资本”和“场”三者的相互关系产生了唱作者的实践活动。参见德塞都(1984)，哈斯(2010)，麦金太尔(2011, 2012)。

[2] 根据格林费尔和哈迪(2007)的论证，这项发现与布罗迪厄视觉艺术实践的观点背道而驰：“成功靠的是遵循音乐产业或者音乐消费者（如听众）强加的某种文化定义。生产规则由一套艺术规则或者说经验‘定律’决定”(p. 111)。根据布罗迪厄的研究，一个“场”指的是一个社会地位体系，例如法律这一行，它的内在结构是权力关系，如唱片公司与乐队间存在的权利差异。更具体地说，场就是社会竞技场，各种社会机构竞相争夺对他们有用的“资本”（最明显的例子就是金钱资本和唱片合同的条款）（格林费尔和哈迪，2007）。

者”^[1]，穿梭于不同文化交流融合的各种社会场所，为跨文化创造力的产生提供条件，并创造出新颖的作品。

[1] “文化杂食主义者”的形成表明随着中产阶级开始吸纳文化，不同文化的界限正被逐渐打破（参见斯科格，2004）。

引言

独自工作的词曲作家十分少见。除了欧文·柏林（Irving Berlin）、科尔·波特（Cole Porter）、杰里·赫尔曼（Jerry Herman）和弗兰克·罗瑟（Frank Loesser），包括乔治·格什温（George Gershwin）、杰罗姆·科恩（Jerome Kern）、雷昂纳德·伯恩斯坦（Leonard Bernstein）在内的大多数著名词曲作家都不是独立工作者。事实上，随着歌曲结构从词曲转变为伴奏、歌词、旋律、口头说唱^[1]，协同创作越来越成为当今的主流模式。制作人、音响师和编曲者都会在整个创作过程中发挥作用，他们可能得到意想不到的效果。协同作曲者可以是乐队成员（本章提到的艺术家就是这种情况）。乐队经常协同创作，每首歌曲都为乐队带来信誉（例如R.E.M.）。有些乐队有一两名主要词曲作家，像谁人乐团（The Who）的词曲作家是吉他手皮特·汤森（Pete Townshend），而接招乐队（Take That）的主要词曲作家盖瑞·巴洛（Gary Barlow）在乐队成立十年以后才同意让所有成员参与作曲。

在流行音乐的世界，包括嘻哈音乐在内，歌词的地位至关重要，词曲作家如何在这种情况下创作歌曲呢？一提到这个问题，某些音乐创造力便成为问题的核心，这些创造力是由以下因素引发的：对话与协作；创造力在某些特定文化传统中的特定表达；通用惯例；塑造独特音乐模式和风格（如嘻哈、说唱、瑞格舞曲、布鲁斯音乐、民谣）的媒体和制度条件；创作歌曲时特殊的社会、历史、政治背景。谈到歌曲创作，人们往往用“创造力”这个词的单数概念，因为他们普遍认为歌曲是由个人写出来的，并不是公开的、协作完成的作品。

把“写”歌当作是一种在不知不觉中或者通过刻苦努力就能学成的“写作”技能的想法是错误的。拓宽“音乐创造力”的概念非常重要，不能仅仅局限在个人创

[1] “伴奏”常用在歌曲写作中。“旋律”与“口头说唱”一般是相互排斥的。

作过程或是只把“写”下来的过程才叫“创造”。与人们常常认为的事实相反,“音乐创造力”的概念并不只是单一的或个人的,但是在创作条件千差万别的情况下,在音乐家/词作家地位下降、遭到解雇或忽视,“写”歌受到技术和专业知识、经济及听众意愿的限制时,人们对不同音乐创造力的认识会存在差异,给予的报酬也不尽相同。

许多词曲作家都留下了很多关于创作过程的私人记录。例如约翰·列侬(John Lennon),他把那种为了如期发行新专辑而进行的创作与“真正的歌曲创作”区分开来:“对于超乎理解之外的天体音乐来说,‘我’只是一种渠道,只是传达的媒介罢了(休柯尔[Shuker],1994,p.102)。从保罗·麦卡特尼(Paul McCartney)对自己与约翰·列侬^[1]协同创作的回忆,尼尔(Neil)与提姆芬(Tim Finn)(“分裂尖端”[Split Enz]乐队以及后来的“拥挤之屋”[Crowded House]乐队的成员)之间与众不同的合作,以及艺术家与音乐家之间的协作项目,例如大卫·鲍依(David Bowie)与布莱恩·伊诺(Brian Eno),伯尼·托平(Bernie Taupin)与艾尔顿·约翰,我们再次认识到对职业轨迹的制度化期待与其真实构造包含着不同类型的创造力表现形式。

歌曲和词曲作家、演唱者、制作人分别体现着不同的创造力。举个例子来说,演唱者/词曲作家、乐队成员和制作人想出点子的不同方式就体现了这种多样化的创造力。歌曲创作不在于哪个人先想到点子,怎么想到的,而要通过各种方式进行团体流行音乐创作^[2],这一点在前面的章节提到过。然后出现了集创作与演奏于一身的唱作者。对比利·乔(Billy Joel)来说,“唱歌是最容易的一环,简直是小菜一碟”(迪克蒂斯[DeCurtis],2005,pp.137~138)。在人们看来,像天后雪莉·贝西(Dame Shirley Bassey)这些只演唱他人所写歌曲的歌手远不如那些创作型歌手来得成功,来得有创造力。艾尔顿·约翰(Elton John)曾这样说过:“我开始就是位自己作曲、自己演奏的钢琴手。如今《艾尔顿·约翰》(Elton John)专辑已经发行32年了,我自认为是名不错的歌手,钢琴演奏也不差。虽然要花些时间才能赶上别人,但我很高兴能自己写歌,不必依赖别人”(凯利和麦克唐纳,1999,p.34)。当然他也有依赖别人的时候,像为他填词的伯尼·托平(Bernie Taupin)。迈克尔·

[1] 见休柯尔(1994,p.102)和麦金太尔(McIntyre,2010)关于歌曲创作与歌曲唱作者的讨论。麦金太尔提出了“神的干预”这一有趣的观点。休柯尔讨论了“四处鬼混”的人是如何创作的。(凯利和麦金太尔,1999,p.34)

[2] “团体流行音乐创作”一语最早由格林(2001,p.45)提出。

杰克逊借鉴了太空步^[1]的想法，这也是一种歌曲创造，太空步的灵感源于自然，是通过观察欣赏自然界而创作的新奇舞步。杰克逊将时髦热情的舞姿融入自己的创造性身份中。据说，唐尼·贝西（Toni Basil）为了鲍依（Bowie）的《钻石狗》巡演发明了太空步，而迈克尔·杰克逊恰好看到那场巡演然后“盗取”了太空步！不过人们越来越不相信这种说法了。迈克尔·杰克逊第一次表演太空步是在演唱《比利·珍》时，并因此成名。他说：“一个音乐家知道什么才是好材料。它必须是对的，一切都要感觉到位。它会让你感到充实幸福。一听到你就知道是这个。我对《比利·珍》就是这种感觉。写歌的时候我就知道它会红，我真的完全沉浸在那首歌里了。那天趁着录音休息时，我和同事尼尔森·海耶斯（Nelson Hayes）从凡图拉高速公路上飞驰而下，《比利·珍》突然跳入脑海中，占据了我所有的思维。”根据《滚石》杂志对前500首最热歌曲的介绍，杰克逊用自家的电子鼓完成了这首歌的旋律，作品创作一气呵成^[2]。而麦当娜引领潮流靠的是走遍各种舞蹈俱乐部寻找灵感，通过组合联系创作出新颖奇特、有价值的作品。

唱片公司普遍把个人词曲作家和他们的名曲当作一种能够带动个人创作的标志性资源储备，以此牟取暴利。当今的市场形式是由80年代的大牌歌星们主导的，如迈克尔·杰克逊、布鲁斯·斯普林斯汀（Bruce Springsteen）、普林斯（Prince）、U2演唱组、麦当娜，他们都是个人演唱者。即便是90年代初出现的反商业化的垃圾音乐（迪柯蒂斯，1999，p. 34）也不知不觉地遵循了这种模式，尽管不是出于本意。对于唱片公司来说，拥有创造力的一代词曲作家有责任做出开拓性的贡献。迈克尔·杰克逊和麦当娜独特的创造力、他们的多重性身份、音乐视频、改造自我的创造能力引领了时代潮流，改变了制作、包装音乐的模式（如MTV™）。音乐产业的活力不仅在于能否适应多种模式，更在于能否适应变化。传统上那种把音乐、音乐文化及其规则代代相传的观念随处可见。席佩斯（Schippers，2010）提出“对伊拉克、伊朗和印度古典音乐传统的最好理解也许是一套指导音乐实践的规则”（p. 44）。这些规则在传承时很少会改变。然而，如果传统能顺应时代需求不断变化，必然会更富有

[1] 太空步是一种舞蹈技术，让观众产生舞者努力向前却被拉回去的错觉。1983年3月25日，迈克尔·杰克逊在汽车城25周年庆典的电视直播上表演了《比利·珍》，太空步首次亮相并瞬间风靡全球。太空步已经成为杰克逊的标志性舞蹈，也是如今世界最著名的舞步之一。据记载，类似太空步的舞蹈有很多，最早的使用者可以追溯到1932年的凯伯·卡罗维（Cab Calloway）。卡罗维曾在1985年说他们在30年代跳这种舞的时候叫它“动感舞”。到了1955年，踢踏舞者比尔·贝利（Bill Bailey）在演出中用到了太空步。开始只是常规的踢踏舞表演，但他最后是滑太空步退场的。法国默剧艺术家马歌·马叟（Marcel Marceau）把太空步当作哑剧表演的一部分，终其一生都在使用（从20世纪40年代至80年代）。在他著名的哑剧《迎风而行》中，马叟曾假装有一阵狂风在向后推他。（更多信息请参考[http://en.wikipedia.org/wiki/Moonwalk_\(dance\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Moonwalk_(dance))）

[2] 见www.songfacts.com/detail.php?id=277。

创造力。这里还要指出一点，随着大众媒体的不断发展和迅速扩张，流行音乐更新换代的速度大大加快，变化和发展已经用不了一代人的时间，很多风格几年内就会“过时”。

本章将介绍两名唱作者，所谓唱作者就是集创作与演唱于一身的艺术家，他们通常能用原声吉他或钢琴表演独奏。第一位为我们讲述的唱作者是幼年时期就走上音乐道路的皮帕·安德鲁（Pippa Andrew），她进行了一系列不同的创作实践，集古典音乐、现代音乐与流行音乐多种风格于一身，将古今的文化形式和实践形式融为一体。

第二位为我们讲述的唱作者是罗希·纳斯易（Roshi Nasehi），当她表演时，“帕尔斯电台”（Pars Radio）就是她的“伴奏”团，是作为“歌曲制作者”必不可少的工作伙伴。这里的“歌曲制作者”指的是歌曲创作，哪怕只是有待改编或者“整理”成现场表演或录音的一点歌词和一小段音乐。罗希详细讲述了歌曲创作过程，先是坐在椅子上冥想，然后随着想到的旋律和歌词在琴键上肆意挥洒，最后要把创造渗透到创作实践中去，与“帕尔斯电台”的乐队合伙人进行现场即兴表演或录音。她描述了自己是如何运用科技，充分利用自己的“伴奏”乐团创作歌曲，如何进行钢琴独奏或者参与乐队表演。最终，经过对传统伊朗音乐的调整和修改，罗希和她的三合一乐队“帕尔斯电台”一起创造出了新型音乐。

两名唱作者都是在年轻时代走上音乐道路，表演风格跨越多个领域，包括流行音乐、爵士乐以及当代古典音乐。

她们与受到格莱美提名的著名女歌唱家詹尼尔·莫娜（Janelle Monae）^[1]和伊摩根·希普（Imogen Heap）^[2]很相像，热情狂野，既能唱歌、写歌、编曲、表演，也会用管弦乐与放克音乐、灵歌、流行音乐及摇滚混合编曲。皮帕和罗希都是自由音乐家。音乐行业复杂多变，音乐家必须掌握多种技能，意识到了这一点，她们需要时刻进行自我反思，运用新型科学技术并综合不同风格的音乐不断创新。

皮帕·安德鲁

皮帕·安德鲁出生于南威尔士，在曼彻斯特一带长大，家里有一个弟弟，一个妹

[1] 在 WXPX 录音棚一边欣赏詹尼尔·莫娜的表演，一边与世界咖啡馆的主人讨论她的专辑《大都市：第一辑》（*Metropolis: Suite 1*）中充满想象力的创作 ArchAndroid，讨论她与著名的流浪者合唱团 Big Boi of Outkast，诗人索尔·威廉姆（Saul Williams），蒙特利尔的朋克舞表演团，以及朋克演奏团 Deep Cotton 的合作，详见 <http://www.npr.org/2011/04/01/132203681/janelle-mo-nae-on-world-cafe>。

[2] 更多信息详见 http://en.wikipedia.org/wiki/Imogen_Heap。

妹。她在曼彻斯特读的小学,10岁到13岁就读于英国契天音乐学院,还曾担任曼彻斯特大教堂唱诗班的指挥。14岁时,她就读于沃灵顿一所高中并参加了青少年皇家北方音乐学院。她毕业于索尔福德大学,于2011年2月拿到音乐学士学位,如今在利兹音乐学院攻读作曲硕士。她5岁时第一次用小提琴演奏古典音乐。在童年和少年时期,她常常演奏不同的乐器,包括小提琴、中提琴,十八九岁时开始弹钢琴。

皮帕是名自由歌手,写歌、演奏、唱歌样样精通。她能演奏钢琴、电子琴、中提琴和吉他。她能创作、编曲,^[1]并演奏了弗瑞姆·沃克斯(Frameworks)专辑的弦乐部分。弗瑞姆·沃克斯来自曼彻斯特,专门创作神游舞曲和嘻哈音乐,他的新专辑预计会在2012年初由Organik唱片公司(位于加利福尼亚)发布。到2012年1月,皮帕所有的项目细节均可在以下网址查到:www.pippaandrew.com

皮帕19岁时第一次接触流行音乐,20岁时开始学习创作。她在大学参加演出时组建了第一支乐队,当时叫“蓝色万花筒”(Kaleidoscope Blue)。从那以后她曾为一个叫“移动咖啡爵士”(The Mobile Jazz Cafe)的津巴布韦乐团写歌并演唱,还参加过以史蒂夫·旺达(Stevie Wonder)、大卫·鲍伊(David Bowie)和沙弗占·史蒂文斯(Sufjan Stevens)等人以原创编曲为特色的清唱团“集体之声”(The Voice Collective)。此外,以皮帕的原创歌曲为主要特色的“马莱卡项目”即将在2012年9月成立。^[2]这些团体既可以说是“主流”乐团,也可以说是“边缘”乐团。

皮帕的流行音乐技术,特别是创作水平到了大学阶段才开始提高。她强调在早期古典音乐训练中父母和老师的鼓励至关重要[这是一种普遍现象,从调查报告和格林(2001, p. 24)编撰的文献中可以得证]。她从开始的古典音乐歌唱家、钢琴家/电子琴家、小提琴家/中提琴家、竖琴家到后来的吉他手、电子音乐家,她的音乐生涯比原本设想的要开阔得多。当皮帕回忆起早期接受的正规音乐教育时,她很快提到了父母。据她描述,父母的参与和支持非常重要,她之所以选择学习音乐,并在音乐方面继续深造离不开父母的支持。她回忆道,早期音乐创作中创造力至关重要。她详细讲述了自己的创造活力,讲述了如何受到老师、演奏者以及在科技条件

[1] 唱片公司和其他表演机构聘请编曲者为“外部人员”(非乐队内部成员),编曲者负责编曲细节,或是把专为许多音乐家共同演奏而创作的音乐改编成只供两人演奏的音乐。

[2] “移动爵士咖啡”是曼彻斯特的一个乐队,专门演奏乐队成员原创的津巴布韦爵士乐曲,主要用修纳语和英语演唱。乐队最主要词曲作家是帕斯卡·马克尼斯(Pascal Makonese)(见www.myspace.com/mobilejazzcafe)。“集体之声”是曼彻斯特一个拥有13位成员的清唱团,主要表演流行音乐原创曲(其风格融合了流行音乐,灵歌以及爵士乐)和乐队成员的原作曲(见www.thevoicecollective.co.uk/)。“马莱卡项目”是一个曼彻斯特乐队,专门演奏皮帕创作的歌曲。作品在风格上将流行音乐、灵歌、爵士、民谣与以创作为基础的电子音乐融合在一起(见www.malaikasproject.com)。

下形成的新型创造力的启发，还提到创造性对自己的音乐创造生涯来说是首要而非次要因素，是必不可少的而不是可有可无的。

78 皮帕：我一直很喜欢创作音乐。在学校合唱团的日子一直让我难以忘怀。我热爱歌唱。负责合唱团的是位女士，她相当专业。参加合唱团只能算是小学时代有趣的课外活动。到10岁加入青少年皇家北方音乐学院和曼彻斯特大教堂的唱诗班时，我才开始更认真地对待音乐。这些地方有着浓厚的音乐氛围。我们每周做五次礼拜，每天练习五个小时。

这让皮帕养成了一种特殊的习惯，布尔迪厄这样描述习惯的重要性：“他们在创作自己作品或者欣赏他人作品时投入到工作中时的一种态度”（p. 271）。虽然很多家庭为了让孩子接触特定的机构习性，常常为他们选择学校，但皮帕还是强调惯例化的影响要远远大于家庭背景的直接影响。

当皮帕回忆起传统音乐学习时，她提到童年时期音乐创造力的几个突出特点。她强调自己的音乐才能如何受到父母的支持和影响。她谈到独立创作和与他人协同创作，强调正规音乐学习过程中的传统观念，还谈到自己受到古典音乐教师的启发进行创作，谈到了以自由叙事形式创作音乐的过程，学会“聆听”，学校和乐器课程在小学乃至大学的重要作用，音乐创作过程中实验性和即兴性的体现，“真正”的表演，以及只有通过与古典音乐家不断对比才能提出有价值的创造性想法。

皮帕从她的家庭中受到鼓舞，她经历了一个个“转折点”：赢得奖学金，得到机会，见到大人物，获得认可，产生要成为一名专业音乐家的想法。这些都“决定了文化作品在社会条件下产生和流通的可能性（同样的，也是制约因素）”（布尔迪厄，1996，p. 270）。皮帕走上音乐道路并不是偶然的，这与以下因素无法分开：工作场域中的音乐内在本质，在两种完全对立的领域——流行音乐和古典音乐中思考创造力。

皮帕：我接受的所有正规教育都是关于古典音乐的。我一直希望认真学习爵士乐和流行音乐。我喜欢写自己的歌曲，实验不同的声音线条。我不知道如何融入一个乐队，于是我在大学申请了一门流行音乐课程，专门学习流行音乐和爵士乐及其录制。那之前，我从没拿过麦克风，从没见过扩音器，也从没进过摄影棚。老师们很不看好我上这门课，我感觉很多人都反对这件事。

正如雷伊（2005）精辟的论述，当惯习与陌生的场域相遇时（即当皮帕体验到音乐技术和扩音设备时），产生的不只是变化和改革，随之而来的还有焦虑、矛盾、不安和安全感的丧失。皮帕从独唱者转型为使用扩音器的摇滚乐队成员，这是两个音乐世界之间的艰难跨越，因为她完全不知道何为扩音器、调音台和麦克风，所有的感觉全部来自于指挥、旋律、低音吉他和鼓。这种情况与以下两点密切相关：对于基于等级化的特定音乐类别的看法，以及在某一场域内起决定作用的同行间的判定法则。对于皮帕来说，这里指的是她的古典音乐背景和后来的流行音乐与爵士乐学习。不同风格之间的主要差异和同种风格或文化实践中微妙（或显著）的差异可以从这里清楚地看出来。皮帕虽然具备多种音乐技能，但贝特（Bayton）发现：“女性很少能参加流行音乐创作，她们只能扮演粉丝的角色。女歌手主要参与商业‘流行音乐’而不是‘摇滚’，她们的身份是歌手而不是乐器演奏家。”（p. 177）值得一提的是，时至今日，几乎很少有女性踏足音乐创作和音乐技术产业。

此外，即便在导师和学生（而不是观众）面前，许多女性演奏者发现跨越不同的风格往往充满风险，而且问题不断，特别是在全是男性的课堂上。而音乐产业也促成了这种以性别、阶级划分流行音乐社会地位的现象并使之合理化。（见贝内特，2000；威利斯，1978）作为一个女性演奏者和演唱者，要学会如何打入男性主导的音乐世界是一项艰巨而危险的任务。皮帕在区分和赏析流行与古典这两种不同风格音乐间的冲突和差异时有过类似的经历。

皮帕：很多人反对我练习古典乐器，这让我对自己产生了深深的质疑，好像我必须时刻向自己证明我是名音乐家。人们不知道该把我归为哪一类。这就像他们先把自己归类，然后以此为基础再千方百计地给我归类。但是他们终究没有做到。一开始他们大都认为我属于“古典类”，每一类都有特定的形象，体现着不同的内涵。一见你的长相，人们就开始联想你是哪类音乐家，你的个性怎样等等。当你发现自己身处一片陌生的世界，或被局限在音乐世界的某个小角落，你会觉得自己像一条离开水的鱼。

从古典音乐的表演传统、表演风格以及相关的标准来看，音乐创造对于皮帕来说并不是件难事——起码不像捉蝴蝶或者捡肥皂那么难。她举例说明了在追求自己的理想（创作音乐）时“努力争取”的态度，也就是布尔迪厄和华康德所说的，要

变得“如鱼得水”：感觉不到水的阻力，在自己的世界里尽情遨游。

皮帕的词曲创作习性和实践

皮帕能够成为技艺精湛的音乐家得益于她的内在气质。她自信满满又极富战略，作为自由劳动力市场的一名新兴艺术家，她很快名利双收，声名大噪。“作为音乐家，她多次参加演出、作曲、音乐创作，她创作了许多新型音乐，尤其以即兴创作为主”。社会心理学家特雷莎·阿马比尔（Teresa Amabile）通过调查各个组织，对创造力进行了深入研究，他说“找到自己的内在动力”十分重要，它“有助于激发创造力”（p. 15）。所谓“找到自己的内在动力”就是要摆脱对周围环境的需求和影响，这也恰恰是创造型艺术家的一大特色。在大学期间，皮帕开始研究精通某种或多种艺术形式的人们的意识形态力量。虽然人们普遍声称基于任何一种音乐领域的创造力在价值上不会存在任何差异，但他们还是会优先选择某些音乐风格。所以皮帕想到自己是否该放弃整个流行音乐体系（包括爵士、摇滚等）而专注于古典音乐。从实际意义及象征意义上来讲，她应该把自己定位为专为一种音乐风格服务的作曲者、歌手和乐器演奏家吗？

皮帕：我不喜欢这种以音乐风格划分、判定音乐家的方式。这样很难在古典音乐和流行音乐创造之间、表演和数字作曲之间自由转换。更具体地说，不能根据人们的意愿，在古典美学和通俗美学之间自由转换。这里的很多浮夸之词和误解并不总能与真实生活中人们的现实情况相符。

80 皮帕的叙述很大程度上表明了才能和品味选择的重要性。作为一个把自己推上歌唱舞台的女歌手，她熟知那些导致创造力等级分化的外部权力体系，特别是在某些机构内部。为什么创作音乐时必须选择风格，怎样选择以及选择什么样的，这些音乐风格的选择与它们代表的创造力有什么关系等这些问题将在文中一一解答。本文将展示杰出的音乐家如何影响音乐传统，音乐规则如何发挥作用以及学生与古典音乐家之间不一致的关系。有时，学生和导师的个性很复杂，他们的要求模棱两可，因为项目建立的联系也不合他们的心意。在其他时候，老师和学生，制作人和作曲者有着共同的语言和要求，互相了解对方在做什么，彼此也互相欣赏。

皮帕：人们一直把我看作迷路的“古典音乐家”。他们觉得我走错了地方，认为我参加爵士乐和流行音乐课程简直大错特错。你想，老师们和同学们都秉着专一的态度，我肯定会遭到很多阻碍和反对。我记得第一次合奏课的时候，我的导师把我带到一位高级导师面前说：“学习古典音乐的在这课堂上干嘛？她不应该在这儿。”我们都知道古典歌曲演唱与流行歌曲演唱存在很多差异，其中一点是发声的方式和部位。但是有许多个人流行音乐词曲作家是古典音乐家出身。即兴演奏是流行音乐的基本形式，是声乐表演中重要的一部分，这一点流行音乐与古典音乐相似。但不同的是，流行音乐可以运用麦克风技术，可以在扩音器上制造自己的声音。人们一直希望我们能在合奏课堂上创造或者发现自己的声音，我对这点也一无所知。在古典音乐中你要做大量的记忆和拷贝，古典音乐家还要进行作曲编曲。这些活动都属于标准的专业音乐才能（即能够激发所有形式的创造力），这就打破了源源不断的创造，却也恰恰强调了创造力在声乐“事件”中的作用是持续进行的。这才是表演艺术家的根本，不是吗？但这些都属于音乐创造力的技术层面，真正意义重大的的是基于乐队创作层面的创造。那时我并不明白如何找到自己的声音，如何控制、摆放麦克风，如何控制音量，我也不知道便宜的扩音器不仅有回音还可能震坏耳膜。过了一阵子我熟悉了这些设备，很快就学会了，用起来也得心应手。但若是没有这段传奇的经历，创造根本不会出现，更不用提蕴藏在这些设备中的一切。你拥有多少音乐才能，想分享多少点子并不重要。即便是组织一场乐队排练的过程本身也体现着一种与众不同的创造力。声音太大很快就会让人产生疲惫和反感。这是我第一次参与乐队创作，之前也写过不少歌曲，但大都只适合自己坐在钢琴边弹弹。

风格与创造密切相关。皮帕指出了对创造力的论述如何反应并促进特定音乐风格的形成，习性如何决定创造实践，以及创造力如何应用于特定的音乐风格。显而易见，皮帕将音乐风格与音乐模式、音质、结构、声音、风格联系在了一起。这一点离不开不同音乐风格的导师和同学的帮助。他们区分创意想法和非创意想法的能力，取决于她能否在古典音乐风格（包括民谣、抒情歌曲、咏叹调、歌剧）、现代音乐风格以及与词曲创作模式密不可分的文本编纂形式之间进行自由转换。当回忆起创意想法的形成过程时，她提到了创意想法的价值以及如何实现这个价值。不管她是否鼓励歌曲表演和旋律再创造，接受惯例（虽然以一种含蓄的方式）似乎是不可违背的。

音乐家先以不同的风格定位自己，然后再与他人发生联系。古典音乐家的定位往往基于创作规则、各种错误的观念和定论以及音乐家在不同音乐和观众间转移的方式。不管是成为一名流行音乐家还是古典音乐家，选择追寻某种音乐类型和观众的动机与后果以及与之相关的艺术惯习，与家庭背景、学校教育、社会关系以及女性作曲家的崛起密不可分。皮帕给我们解释了制度化惯习如何对好创意的价值产生指导性影响，她区分了不同种类的音乐创造力。她向我们说明了什么才是最重要的，什么是对立的，什么是可能的，什么是不可能的。

不同的音乐风格代表着不同的经济和文化企业，它们的性质也千差万别，如观众的规模、消费者的认可度、创造力的价值。不同风格间的相互对立表现在：现场表演和提前录制的表演之间存在的权力关系；对流行音乐表演和古典音乐表演完全不同的审美方式；当代艺术家融合了传统模式后对优秀的艺术实践提出质疑。这种对立还表现在它们的大众文化背景和商业前景中，关系到“高端艺术”和“低端艺术”的差异以及“作品”或“专辑”的档次，体现在歌曲谱写中蕴含的不同于表演的创造力，以及录音、广播与现场表演的不同效果。这些差异代表着艺术资本，而艺术资本的得来与主要音乐体系密不可分。此外，这些差异用实例证明了社会行为和创造行为中习性的存在，这是当前讨论的重点。在音乐领域与定位歌曲创作及创作型歌手相关的因素不胜枚举，但音乐创造力在制度和教育文化资本方面，又与大艺术家的社会文化关系密不可分。

皮帕对场域中项目的定位

皮帕着重强调了学习古典音乐时积累的教育资本。她认为自己身处于家庭、朋友及各种机构共同构成的错综复杂的关系圈中。这些因素产生的影响会随着时间的推移不断变化，而同龄群体、家庭、各种机构之间的界限必然会变得模糊。作为一个成功的歌手、作曲家、词作家和专业音乐家，她本身具备艺术资本，也更容易进行自我定位。她认为工作中遵循的各种规则应该更加融会贯通。至于文化实践中遇到的某些挫折和难题（例如歌唱风格），皮帕是这样描述的：

皮帕：我要写歌时总会遇到各种作曲方面的问题，其中之一就是我们必须一起创作并演奏歌曲，这些歌曲必须是乐队合奏时共同创作的。这就意味着你无法选择与哪些音乐家合作。就拿我们过去的一个鼓手来说，他并不很擅长击鼓，他喜欢的

是斯卡和雷鬼音乐。我们还有过一个电子琴手想弹奏斯卡和放克音乐。有一个吉他手想弹奏灵歌和蓝调，而另一个喜欢金属乐。

很明显，一名新兴艺术家进入这个领域时必须与惯例相互协调。然而，皮帕创作实践的结果（通常是有待解决的阻碍因素）和影响怎样却并不清晰。在草根阶层中可能隐藏着人们的歧视，也有很多反对的事例。这些反对之声使得皮帕开始反思自己的学习，这也帮助我们认识到遵循某种风格的惯例与打破惯例之间的权力斗争，而只有打破惯例才能衍生出有意义的作品。这里还可以再加一点：古典音乐表演往往是人亲自演奏，风格是特定的，而扬声器的扩音作用和虚拟空间却十分抽象，某些惯例就徘徊在两者之间。她谈到了着装标准与音乐品味的联系。

82

皮帕：这些都是十七八岁的小伙子，很有个性，我行我素。他们的一切都会反映在音乐中。他们穿着不同风格的衣服走进来说：“这就是我的声音”，他们把自己的衣服看作事实和身份的象征。很明显，他们的声音并不能代表自己。当时我就意识到我想做的就是在不打破他们自我意识的前提下，用含蓄的方式向他们证明我可以唱歌，可以演奏乐器，也可以为自己辩护。当我具备歌唱技能时，要做到这点容易多了。我不再是一个有着古典嗓音的怪女人，我成了真正的音乐家。

正如尼加斯（Negus）和皮克林（Pickering，2004）所说，“人们接受惯习并没有错，理所当然地接受而不质疑才是问题”（p. 90）。某些习性是有价值的，是创造过程的典型特征。这与古典音乐和流行音乐的常规表演中蕴含的价值密不可分。在这两种音乐中，新的创造力都是从原有文化传统中衍生出来的。大量的文献资料和文化因素表明，女性吉他手几乎不会出现在男性占多数的乐队中。也就是说，女性吉他手更倾向于参加全为女性的乐队。对皮帕来说，她既定的身份是变动的，是相互指定的。它源于人与人之间的互动。

皮帕：你怎样定义自己、为什么定义、向谁定义，这三点密不可分。面对不同的人，我对自己有不同的定位，要达到不同的目的。对某些人来说我是歌手，对其他人来说我是作曲家。鉴于如今表演实践的目的，我把自己描述成词曲作家而不是作曲家。但进行学术研究时我会把自己描述成作曲家。有趣的是，当你唱歌时，你

从自己的内心观察外面的世界，你不会把自己当成一个“女人”，而是一个无所不能的音乐家。

83 根据歌曲惯习产生了一个重要的性别法则叫做“相互认定”^[1]，它与创造力相似，能够定位艺术家，并为资本的聚集和价值实现提供条件。性别与阶级和种族一样，它们都不是资本，却能为资本的聚集和价值实现提供条件（斯科格，2004）。^[2]不管是表演者还是观众，性别观念很容易在表演中产生。所以当被问到是否愿意打破固定风格和对传统偏见的看法时，皮帕提出了一个重要问题，每种风格因为内在的社会轨迹和等级不同而存在差异，这种差异是由艺术家通过某些机构（或学院）对某种风格具体要求的满足程度决定的，这就促成了主流风格的道德、审美和政治特色。她根据资本的平衡关系给自己定位。她称自己为行业“新手”^[3]，要很快学会如何以不同的方式在不同的风格中认识并践行创造力：

皮帕：老实说我并不十分赞同传统的贝多芬式的作曲方式。我从未花大把时间坐在桌前写曲子。我天生善交际，这带给我很多快乐。独自在房间里待上好长时间对我来说很难。我从不认为自主性有多重要，我也从没约束自己做过什么事，直到前两年我改变了想法。我清楚地认识到要想做好学术工作必须约束自己。自从开始制作《神游舞曲》专辑……还有其他项目，像“集体之声”“移动爵士咖啡”和“蓝色万花筒”，我越来越清楚地认识到它的重要性，因为不管从商业角度还是学术角度，如果不这么做就很难有进步。我意识到这是一整套体系。也就是说你不能提交任何不是完全由你完成的学术作业。这对我来说是个大问题。我们知道在现实世界中，作曲家一起创作、相互帮助，他们向他人求助时也为他们提供了机会。这么做的目的不仅是为他们自己创造更大的机会，也是为了沟通交流。为了能废寝忘食地努力工作，适应独自工作的环境，我着实下了不少功夫，但老实说我从没想过要这样度过我的人生。对我来说音乐意味着交流，音乐就应该是种交际性的东西，永远

[1] 福瑞斯(1996)创造了“相互认定”这一说法，用以指代表演过程中的一种特性。而史密斯(G. D. Smith, 2010)提出了相反的观点，她认为“个人”的身份不能被观众认定或分享。“但是另一个人可能具备某种身份，这并不意味着他占据或者体现着这种身份，他只是发现了它而已”(pp. 59-60)。音乐家们在不同的表演场景中会因为表演实践、表演身份，及他们观察和保持创造力实践(与优秀传统相互依存)的方式不断发生冲突，不断调和。

[2] 斯科格(2004)在一篇有趣的文章中介绍了当代理论中提倡自我的几种模式。她强有力地论证了在价值实现过程中，实践和关系对事物和人的作用至关重要。她十分推崇布尔迪厄关于习惯的理论。

[3] “新手”是个刚出现的新词，指的是初学者。

都是。做项目的作曲家总要面对唱片公司种种政策规定，为某个管弦乐队改写乐曲时要面对各种技术要求，要举行比赛时要应对各类重要问题。要成为知名的作曲家包含着不少政治学问，像建立声誉、发展人际交往、不断发展自己等，这些都相当重要。

大多数非常成功的歌手同时也是构建主观思想的名人，这不是简单地通过他们的音乐实现的，而是通过特定声音标识的构建实现的。观众互动和反馈的强度在很大程度上取决于表演者、掌声、表演者和听众之间肢体语言的交流、歌曲本身以及歌唱的特定品质。然而，除了已被接受的声音个体性之外，表达方式往往要被整理出来，才能被他人理解——情感力量不仅可以通过旋律，而且还可以通过声音刻画出来。

皮帕：我一直都在从事更为古典、更为传统的创作，像当前我正在为新音乐合唱团（New Music Ensemble）创作曲目。这些创作很重要的一个原则就是想要让听众参与到乐曲创造中来。这涉及到听众参与度，涉及到演奏者与听众及房间内每个人的互动，大家做出的决定都可能会影响到乐曲的整体成果。这里体现的观点是，大家一起完成音乐创作。如果一段乐曲多次弹奏，总是不能完全相同，不是说明乐曲的基本架构改变了，而是每次的弹奏可能在音色、装饰音、动态、技巧、紧凑度方面存在差异。这几点看起来可能很表面化，但却会大大影响最终表演效果，而最终演奏实际上是由音乐家与听众共同完成的。即兴创作、实验、探索及欢迎可能的意外惊喜，对我来说都很重要。我还把这种观点认真地介绍给了古典音乐家，这与流行音乐风格的核心要素有很多共同之处。

那么，她在“蓝色万花筒”（Kaleidoscope Blue）（一支擅长灵魂乐与流行乐的乐队）、“移动爵士咖啡”（Mobile Jazz Cafe）（一支津巴布韦的爵士乐队）、“集体之声”（The Voice Collective）（一支翻唱乐队，以她自己的歌曲编曲为特色）以及“玛莱卡”项目（Malaika's Project）（既包括她的原创歌曲，也有她翻唱的曲目）中的

84

型，其暗含的或者惊人的特征是什么？皮帕在一系列场合——如酒吧、俱乐部及特殊职能乐队创作出来的作品中，创造力类型是否一致？

皮帕：我开始与帕斯卡（Pascal）合作进行词曲创作。帕斯卡是从哈拉雷移居到英国的一名资深津巴布韦音乐家。他40多岁，在流行乐、爵士乐以及津巴布韦传统音乐领域有着丰富的经验。帕斯卡的音乐知识来自一种非常依赖于口头传授的传统，这种传统包含了大量不同类型的音乐。哈拉雷深受西方爵士乐与流行乐的影响，但这些西方音乐元素往往都是跟民间音乐融合的。不过，也不是无论如何都要进行融合，只是存在这些因素。我大约11岁时就开始听非洲的民间爵士融合乐。我一直都在向帕斯卡学习修纳的音乐传统，并把这一文化概念融合进我们的集体创作过程。我们会一起即兴创作一些旋律，把乐器部分的内容记录下来。别人则把这些记录的内容当作是我们写下来的编曲进行演奏。我们一起讨论、表演，自然就会得出一些音乐上的想法，这体现了即兴创作过程的社交性。在这个过程中，我感到无比的自由、无比的自信，因为你可以自由地制作音乐、进行试验以及即兴创作。在修纳传统音乐里有一种衡量对错的等级体系。这样你就有了一个固定模式，那就是你在一种音乐类型的范围内演奏，而且要表演出或唱出变奏。你要跟着你的声音走。而不是说，如果你正在演奏古典音乐，你就要紧随乐谱，进行完美的诠释。这在修纳传统音乐中是非常不一样的。此类音乐的文化历史传统对我的歌曲非常重要。帕斯卡可能会先拿出一个即兴重复乐段或者部分歌词，我们会花一些时间在一起进行即兴创作，然后我会把剩下的部分写下来。

皮帕现在正忙于作曲，准备录制她的第一张专辑。她表示，这是她内心真正想要的。她将创作10首歌曲，全部都围绕“玛莱卡”，斯瓦希里语的意思是“天使”。

皮帕：玛莱卡有点像是另一个自我。它表达的是一种精神鼓舞，是灵魂的保护天使。这张专辑的创作灵感实际上来源于我很多朋友的故事，他们为了追求自己的音乐，不得不放弃亲情与爱情。我有个朋友，他就这样离开了9个月，走遍西班牙与墨西哥之后才回来。所以我的专辑以他和我认识的其他做过类似事情的人们为创作基础。专辑中有10首歌曲，10个故事，每首歌的创作都以不同类型的艺术作品为基础。所以，以不同类型的艺术作品为灵感来源的故事表达也传达了歌曲中的创造

力,这对我非常重要。信息的共同创造对我来说很重要,我的作曲非常系统,我写词的过程目的明确,涉及到人们常说的“目的创作”,也就是说我要写故事。然后我会突出强调内外部信息,制作一个严谨的体系与韵律格式,把目的创作中的内容套进这些格式里。我有一个日记本,用来记下我的音乐想法。所以这些歌曲也来自我的一些经历。这既涉及通过歌词与音乐传达信息,也关系到信息如何被听众再创造,两者分量相同。因此,我先写词,然后写和弦构思,再根据这些想法逐步完善旋律与歌词,之后我再开始写编曲。我认识一些词曲创作者,先写旋律,再写歌词。但是我需要首先把歌词写好。和弦序列本身也许能产生高质量的旋律,歌词也是。歌曲流畅度、创作过程以及将表象、音乐及歌曲素材组合起来进行再创造的行为,都是相互依存的。这些歌曲可能会被听众接受、拒绝或是融合进新的文化形态,或者听众会把自己的经历与歌曲结合起来。如果我能像伊摩根·希普(Imogen Heap)一样成功,我会很高兴。

这位年轻的词曲作家想通过词曲作家本身所具备的资本来定义一种新的美学,对她来说,这包含着一系列不同的音乐实践,这些音乐实践代表了截然不同的价值和方式(鲍曼,2004)^[1]。一方面,由于个体及政治色彩的不同,对于合理性的认可有所差异,某些合理性原则相互矛盾;另一方面,合理性原则是存在的,这要求她在更广泛的社会空间内得到认可,以此获得象征文化资本,这种象征文化资本可以通过词曲创造在音乐领域内进一步展开。皮帕注重创造和交流,同时也注重某些特定的协作及文化创造力形式。皮帕通过新旧文本结合的方式利用互文引用实践,通过这种方式使得意义能在几个不同的层面上发挥作用,这是她作曲传统的一部分。这本身就成为了一种由不同音乐实践组成的独创性综合体。

人物介绍:罗希(Roshi)

罗希拥有多年正规音乐教育及培训背景,具有音乐表演专业硕士学位。她是一名身兼多职的事业家,不仅自己料理工作事务,还担任歌手、词曲作家及音乐工作室负责人等职。她是受过古典音乐训练的音乐家,在小学和中学的学习中专注于古典乐器的学习,这是其正规音乐教育的一部分。但她同样对爵士乐、民间音乐、伊

[1] 鲍曼(2004)这样描绘流行音乐的特征:(a)受欢迎程度广;(b)大众调解性和商品性;(c)业余者参与;(d)延续每日关注点;(e)非正式;(f)此时此地的实用性和效用性;(g)呼吁体验;(h)强调“过程”(pp. 34~35)

朗传统音乐以及流行文化形式与体裁抱有极大的热情。罗希喜欢那些以集体及文化生产表现形式隐含创造力的流行音乐、传统音乐以及文化。

罗希·娜斯（Roshi Nasehi）出生于英国威尔士，父母是伊朗人。罗希是一名创作歌手，她的歌曲融合了对伊朗音乐的诠释，有唤起回忆、引发共鸣的神奇力量，反映了她的血统出身。罗希有一个乐队，名叫巴赫斯电台（Pars Radio）。它以格拉哈姆（迪兹）·道熏尔〔Graham（Dids）Dowdall，又称加加林（Gagarin），尼克（Nico），派瑞·尤布（Pere Ubu）等〕的电子声景/节拍为特色，并辅以古典大提琴演奏家瑞秋·思雷福尔（Rachel Threlfall）及实验大提琴演奏家理查德·托马斯〔Richard Thomas，现在是赫拉（The HOLA）〕的表演。她创造了一个非同寻常的音乐世界，她既把词曲创作当作职业（如美国纽约锡盘巷生产各种流行歌曲以满足不同需求），也将其看作是一种自我表达方式——换句话说，也就是艺术（表现罗希的生命历程）。罗希为我们提供了一种利用传统因素进行创作的独特方式。她继承了伊朗音乐、尤其是伊朗民间音乐的优秀传统，并赋予它们新的表演方式。她的音乐不局限于已有的硬性规则，而是力图引入不同的价值观念，创造出新的音乐世界。罗希在传统伊朗音乐文化的基础上，创作出独特的变奏曲，在保留音乐风格相关元素的同时，借助新的录音技术，利用大量声音资源，将其发展成为新的音乐文化。这是罗希有意识地创作新颖、独特作品的关键所在。

在很多情况下，现有音乐家保存下来的歌曲曲目就变成了传统。席佩斯（2010）表示，现有的那些国宝型音乐家就是这样的例子，像韩国和日本这些国家认为他们在音乐传统的存活方面起着关键作用。有趣的是，在此语境中，这种现象是指通过采用新技术，将传统价值与“现代音乐现实的微妙之处”结合，以此来实现传统的保留与传递（p. 46）。创作型歌手罗希的音乐以及她受伊朗影响的歌曲制作及表演技术，展示了一种随着对特定技巧的掌握而产生的音乐创造力，音乐中包含着对传统实践模式、参数设置以及被忽视的可能性的反思。罗希风格的词曲创作与制作是通过探索变化的现在与传统是如何相互影响这一问题来实现的。稍后我会在这一章中讲到这个问题。

像罗希一样，流行音乐词曲作家可以单独工作，为自己或乐队写歌，也可以与别人或乐队合作。举个后者的例子，“电台司令”乐队主唱兼词作者汤姆·约克（Thom Yorke）就是词曲作家集体中的一员。乐队集体进行创作，得到的荣誉也应归功于集体。即使在采访中讲到自己在创作过程中的角色时，汤姆也只是讲述自己出

力的部分。他不能算是词曲主创者。说到《OK 电脑》专辑中他的创作风格时,汤姆表示:“以旁观者的身份去进行词曲创作,是我的理想。这种情况下看到的是一系列甚至都还没有着色的画面。”^[1]词曲作家可以是个人(杰罗姆·科恩、欧文·柏林、科尔·波特、乔治·格什温、安妮·蓝妮克丝),也可以是多人组合(列侬与麦卡特尼、艾尔顿·约翰与伯尼·托平、莫里西与玛尔)。本章前面提到过,有些词曲作家与歌词作者及编曲人合作,有些人甚至连一种乐器都不会弹奏,但是他们却能利用计算机成为作曲人,并与词作家分享观点,双方通过网络进行在线交流。罗希是一名音乐家,也是一名唱片艺术家,她的创造力在多个层面发挥作用。她投身于:(1)创作新歌曲,既包括伊朗音乐传统领域的音乐,也包括创新型音乐;(2)即兴创作,这是很多音乐类型的一个重要特征;(3)现有音乐的表演。一个人可以既是创作者,也是表演者,这种现象非常普遍,在很多音乐传统中都可以找到这样的例子;而把不同的角色分工,也是很常见的,专业音乐家可以只专注于作曲而不必参与表演。罗希对音乐传统进行再创造并寻找探讨过去文化场景、形式及实践的方法,这展现了她的创作能量与艺术创造力。

罗希的音乐被评论家们贴上了各种标签,如“民间实验音乐”“跨类型的异域电子民谣”以及“绝美威尔士—伊朗伤感电子乐”。罗希和她的乐队巴赫斯电台(Pars Radio)为我们创造了一个非同寻常的音乐世界,里面有丰富的个人演绎成果及风格实验,他们力求宣扬创造力,并对新旧音乐的并存做出批判思考与回应。^[2]巴赫斯电台呈现的是涵义与价值的统一,乐队将歌唱融合进大提琴与电子乐的声乐世界,用不同的方式进行演奏,重新塑造并诠释伊朗歌曲和罗希原创歌曲,将过去与现在连接起来,形成复杂的互动。

罗希的首张专辑《与星共舞》(*And Stars*)于2008年7月由GEO唱片公司以CD形式发行,在欧洲获得广泛好评后,又于2009年1月再次发行(详见www.roshi.biz/about.html)。继此之后,罗希在2009年10月发行了第二张专辑《天空和里海》(*The Sky and the Caspian Sea*),同样获得广泛赞誉。除此之外,她还为很多合集做过贡献。2011年3月,在Rif Mountain唱片公司的邀请下,罗希发行了一张传统伊朗歌曲

[1] 引自菲尔·萨克利夫(Phil Sutcliffe)对汤姆的一段采访,刊登在《Q》杂志(1997年12月)133页。

[2] 引自Mixmag杂志2011年2月刊对Mehregan唱片专辑的评论(<http://www.mixmag.net/>)。文章撰写者是记者乔·马格(Joe Muggs)。

唱片 Mehregan。Rif Mountain 是一家独立的民间音乐唱片公司，位于艾塞克斯郡。这张唱片登上了2011年2月刊的英国电子音乐杂志 Mixmag，被称为当月的实验音乐唱片。由此可见，跨文化的创造力类型是罗希进行创作的基础。

罗希歌曲创作习性与实践

罗希对伊朗民俗音乐的个人诠释以及她自己的歌曲，在制作和表演方面都展现了合作的文化创造力。“合作的创造力”是因为她激发了与她一起演奏的成员的独特性，“文化创造力”是因为她的歌唤起了一种文化制作风格：他们采用不常见的新颖合谱方式，将常见的传统伊朗音乐与新的声音进行创新性结合，正如一位评论家所表示，这些新声音“介于凯特·布希（Kate Bush）与柔和的先锋派流行乐之间”。^[1]

罗希是一名接受过培训的古典音乐家。家庭、教育以及民族习性在她决策过程中起着重要作用。这三方面的习性与她的音乐背景协同作用，起到了关键性的影响。在前面的章节中，我们可以发现，习性是一个动态概念，是过去与现在、个人与集体的丰富多彩的交织。布尔迪厄把习性表述为“一种适应的力量，它不断地适应外部世界，外部世界只在偶然情况下才发生根本转变”（布尔迪厄，1993c，p. 88）。布尔迪厄（1973）表示，一个人习性的养成与他在特定场域中拥有的文化资本有关。罗希的作品表达了丰富的文化背景、形式以及社会行为，适合在学校呈现的关系网中对其进行探讨。

罗希：我9岁时开始弹钢琴。我曾经有一个乡村钢琴老师，她人很好，但有些古怪，养了很多宠物……她的教学总能鼓励我，我很享受这个过程。威尔士的歌唱文化很流行，我在学校经常唱歌，我的父亲则擅长演奏传统的伊朗小提琴音乐。我开始学钢琴的时候，父亲也开始重新探究他的小提琴演奏，这成了一种本能。他从小就学习用小提琴演奏传统伊朗音乐。在家中聆听音乐的感受激励了我，也激励了父亲，他买了一把小提琴，又重新演奏起源自我们民族的音乐。作为在英国的第一代伊朗人，父亲带来了祖国的音乐传统。但这种音乐文化的表达似乎是通过协作方式来完成的。父亲母亲在家里会一直播放伊朗歌曲。母亲有时也会演奏一些古典音乐，不过在家里主要还是演奏传统意义上的伊朗音乐。有时候父亲会弹一段伊朗小调……反复地弹，以便我能有所体会……他会讲到一些传统观点……我们会试着—

[1] 参见脚注24。

起提出一些想法……然后我会用钢琴再弹一段……并融合一些古典元素。

布尔迪厄表示，一个人对音乐的审美根深蒂固，其程度仅次于对食物的品味。罗希是听伊朗歌曲长大的，她对伊朗音乐满怀热情（人们确实喜爱她的音乐）。她把这种音乐体验看作是第二天性，是能够被感知的。音乐在个性及民族建设方面起着重要作用。这种重要性在罗希身上尤为突出，她深深地被伊朗音乐所吸引。这种音乐是以一种单一的文化模式进行传播的，罗希直接从其父母处继承而来，与其他音乐没有明确关联。在所有学习古典音乐的现实情况中，对古典曲目和古典音乐的学习意愿与天资都是日益增长的，吸引人们的参与。这个事实进一步表明了这种音乐的向心性。没有固定的学习方式。认知和预期之所以重要，是因为它们把创造力的构成与学校朋友、老师及家人的观点、建议及学习经历连接了起来。对罗希来说，评估第一代伊朗父母的传统音乐，是在创造力层面展开的：它在传播文化资本并对其进行独特阐述的过程中发挥着关键作用。罗希认识到家族习性与制度习性是紧密纠缠在一起的，她明确说明，除了家庭背景的直接影响，制度影响也很重要（虽然很明显有些家庭会选择学校，确保孩子能够接触特定的制度习性）。

罗希：我去音乐学院读书以后，创造力才开始在我的音乐演奏及诠释中起作用。我开始去听一位世界顶级钢琴家开设的课程。就是在这所学校中我认识到，与音乐有关的最直接的事情可能就是情感表现及音乐技巧。但是老师告诉我，“你还不错。起码你是喜爱音乐的，而且你考进了这所学校。你在音乐上是有创新性的，但是你有什么技巧。如果你真的想成为一名钢琴家，你就要每天练习6个小时，你需要在音阶上下功夫。”还说你要做这个，你还要做那个。是啊，我又不是李斯特，6岁就会弹奏自己创作作品！我尝试了大约一年的时间，但是想要成为一名技艺高超的音乐家，需要大量的练习，恐怕这不适合我。这个过程非常孤独，我不觉得它有任何创造力。虽然最后我意识到了创造力的潜能，但我那时候做的练习却无任何创新可言，只是单纯以技巧为基准……我花了一整年的时间练习肖邦的曲目或者其他作品，但现在甚至已经想不起来，也描述不出来了。我认识到，我错过了接受严格训练的时机。如果你想要变成古典音乐演奏家，继而成为一名世界顶级的音乐会钢琴家，就需要接受这种训练。所以第二年，我就转向了作曲，因为我觉得这样会更具创造力。但后来发现，这样的做法也有它的局限性。

包括西方及东方古典音乐（比如爵士乐）在内的很多音乐传统都强调，要追随大师进行长期的学习与训练。成为一名“技艺高超的音乐家”（也就是掌握一门乐器及相关演奏技巧）需要花费大量的时间进行练习。想要成为音乐大师，就需要通过一套严格的体制，与专家一起进行定期的课程培训，长期专注于严格的练习，这种观点在西方世界已经被视为神话传奇^[1]，并得到了很好的证明。但在创作歌手群体中，这种情况并非一定如此。

同样地，在西方艺术音乐中，说到创作新作品，人们联想到的情况往往是：一个人——通常是一位天才作曲家——受到灵感的启迪，坐在钢琴前面苦苦琢磨，竭尽所能将音乐构思塑造成为一部杰作。乐器演奏家或歌手则需要在乐器和声音上有精湛技巧，才能称得上是表演者。上述观点都是音乐领域及音乐创作中误识的具体体现。这些看法的关键是制度习性所起的作用，它提供的音乐课程数量和质量以及职业建议，直接影响着学生中等教育及高等教育的结果。

罗希清楚什么是可能的，什么是不可能的。在此基础上，她自己做出了选择，不再沿着音乐会钢琴家这条事业轨道走下去。虽然罗希没有探讨这一过程是怎样实现的，但她却研究了人们是怎样形成对音乐准则的想法与认识的。她认识到，在家中对伊朗音乐的接触提升了她的音乐才能，从根本上改变了她的音乐发展方向以及她作为词曲作家的创造力。罗希提到了创造力及创新策略与传统音乐及即兴创作音乐的接洽，其影响日益普遍。她在谈到爵士乐（还有对伊朗音乐的家庭接触）时表示，虽然即兴创作在处理西方古典音乐传统采用的现代方法中起着不太多的作用，但是这一概念确实和她的个人创作实践中存在。这为以下观点提供了额外支持：创造力的角色定位因涉及制度习性的文化资本水平的差异而不同。

罗希：我在音乐学校花费了大量时间来学习对我来说并没有那么重要的东西。但只有一个例外，那（这是我在学校学习期间以及我后来的专业从业生涯中，经历的最重要的转变之一）就是参与到爵士系基斯·蒂皮特（Keith Tippett）的作品创作中。他开设了自由即兴创作课程，领导了学校的大型爵士乐队，并邀请我为乐队演唱。

[1] 参见第一章中对音乐误识的探讨。更多有关音乐误识的讨论请参见布朗宁(2008)、库克(1998)、斯莫尔(1998)及韦斯伯格(1986)关于音乐误识的创造性文本。

罗希对“创造力实践”进行开发与调度的显著特征之一，就是（她从小就听伊朗音乐）文化资本的代代传播（既传承）。福柯（1977，1980）关于主体准则与身份的构建与管理方面的作品在这里是有帮助的。罗希作为一名音乐家、创作歌手，她的身份不只是上面那些因素简单地施加给她的，在家庭教育、文化精通度及自成风格的共同作用下，其他个体也积极参与其身份构建过程。这是个在多种背景之间反复进行的复杂运动。罗希开始将她的见解与社会资本及即兴实践充分融合。她的见解来源于她早期习得的文化资本（传承自她的家庭，尤其是她的父亲）以及对伊朗音乐的接触。即兴创作实践则得到了制度及民族习性强有力的支撑。

罗希：伊朗的古典音乐家会学习大量的有着复杂调式结构的曲目，然后他们会学着对这些调式进行即兴演奏或创作。所以，这跟爵士音乐家的情况是差不多的。爵士音乐家也会以同样的方式学习这些东西，以便以爵士乐标准来进行演奏与即兴创作。这种标准因为迈尔斯·戴维斯（Miles Davis）而有了更远的发展。他在《那种蓝调》（*Kind of Blue*）专辑中创立了调式爵士乐……我与伊朗音乐的关系很大程度上是关于演奏个人歌曲。我的意思是说，有时候我可能知道一首歌的调式，但是这并不表明我知道之后要怎样把它呈现在一个非常不同的声音世界里。在这个不同的世界里，非伊朗音乐家以现代演奏风格，演奏着非伊朗设计制作的乐器。现代演奏风格涉及到钢琴、实验电子音乐、弦乐乐器等的独特编曲。

90

那么，这样就不难发现，罗希是如何通过她的作品，在表达文化价值的同时，又创造音乐实践的了。运用动态方式来处理伊朗传统音乐，使其从持续的变革与创新过程中获得生存。旧式音乐不断处于新因素的影响下。席佩斯（2010）把通向传统的途经描述为从“静态传统”（其特点是，大量带有特定意义和固定价值的歌曲，通过聆听进行传播，这是建立在闭合体系的基础之上。在这种体系中，音乐家们用大量的特定乐器进行演奏，不存在音乐的多样化）到音乐传统的“恒流动”（来自现代演奏家们不同的诠释）。

罗希清楚认识到了她的伊朗音乐传统，她有能力利用这一文化资本遗产，也就是她所有的艺术知识、价值、信念及信息储备。她还控制着其音乐传统的应用，作为一名创作歌手，这是她进入社会圈子及社会场合、进行艺术识别的必然选择。罗希在解释她音乐创作中有形的结构力量时，把文化与创造力直接联系在了一起：

罗希：在伊朗歌曲的编曲方面，我来做创新性决定，这种决定往往诞生于即兴创作中，而即兴创作又是整个创作过程的精髓……有的东西变了，但很多文化要素都还在。我会给出一个提前计划好的框架，我们会遵循这个框架来做。但是与乐队的其他音乐家一起，我们会在单纯的探究型音乐与更有意图表现力的音乐之间做选择，这提供了很多不同种类的声音可能性。

这表明罗希高度重视且大量借鉴她对伊朗歌曲（她选择出来进行研究的歌曲）的领会。创造性意味着要运用原声及电子或数字生成方式，抓住机会进行扩展、变奏、转换以及阐释。如果要试图理解词曲作家是如何在发展现代文化产品中运用并坚持创造的，罗希的世界观以及她在其中的位置是需要考虑的重要因素。

很多针对文化资本对于成功教育男女学生的影响这一主题进行的研究得出的结论都是矛盾的。很少有研究考虑到习性在把创造力维度归因于教育成果（杜迈斯，2002）方面所起的作用。然而，从罗希的外在世界观以及她在其中的位置来看，天才作曲家及儿童天才的想法似乎在决定实践行为模式方面起着重要作用，而这种创新实践是罗希后来才在她的音乐生涯中开发出来的。

罗希：其他更为传统的一些学校可能会比较推崇格伦·米勒或者其他类似的人物。但我对基斯·蒂皮特的评价却很高。他是一位全球性人物，把他自己的音乐带给我们。我还推崇南非爵士音乐家的音乐，如杜都·普卡瓦纳（Dudu Pukwana）和孟格斯·佛扎（Mongezi Feza）（他在60年代来到伦敦）。最重要的是，基斯引领我们找到自己的音乐。我对现代古典音乐也非常感兴趣，这在我对跨越多种特定文化形式及变革过程的习俗的思考方式方面大有助益。举个例子，乔治·克拉姆（George Crumb）是一位美国作曲家，他的作品之一《鲸之声》（*Vox Balaenae*）给我留下的印象尤为深刻。这是长笛、大提琴和钢琴的三重奏。在大学里，我曾演奏钢琴部分，瑞秋（我们继续在巴赫斯电台乐队一起工作）演奏大提琴部分。这个例子证明了为了达到真正的表达目的，进行了过程调整并扩展了乐器技巧的使用（例如，他使用钢琴内部的钢丝弦进行演奏）。大概也是在这个时候，我对伊朗传统音乐的文化元素产生了浓厚的兴趣，除了爵士乐，我觉得这些东西都必会与我相伴。

罗希热爱音乐中的创造力，因为她可以从中学到新的东西。她把这种热爱带到了自己的乐队中。乐队成员同样会相互学习，并对这个领域抱有共同的兴趣与热情。实践中的创造涉及特定的技巧、经历及工具，他们在自己的实践中充分利用了这些因素。他们不断通过创新过程来创建规范与体系，在这个过程中，个人演奏者会探究由集体合作产生的文化创造力类型。这样，罗希就充分利用了一个有组织的合奏团的丰富创造力。

罗希在音乐领域的项目定位

罗希的世界被赋予了重要的文化含义与实践。在她的世界里，原则之一就是把自己沉浸在某场充满不确定性和偶然性的演奏中，而在这个充满可能性的艺术空间里，没有任何人处于掌控地位。所有事情都是随时发生的，最显著的就是演奏如何在乐队成员的集体行为中呈现出来。她不是故意打破惯例，而是希望可以随时在音乐中加进新的东西，创造一种音乐空间：

罗希：我认为，以我为代表的巴赫斯电台乐队呈现的核心是为每个人创造空间。我演唱的曲目以及我们一起演奏的音乐把我们联系在一起。我们做出的创造性决定都是对声音与声音组合的单纯体现。声音的差别让我很受启发。当大提琴手演奏风笛的时候，我有时可能会以特定的方式来使用我的键盘。但在这里我的意图和我的创造性理念是：利用空间与简洁性的纯粹表现形式进行工作。这很像是一种寻找，我会一次性先演奏一些音符，然后我会唱一段和声部分，且还是以简洁为目的。我觉得这一项目的许多部分实际上都来源于即兴创作，是从聆听音乐，或者只是提出想法中产生出来。我们采用简洁的框架，每次演奏都会有新的解读。这种框架建立在声音的周期重复以及叙事元素、情境、人物和地点的内部一致性之上。我们会不断地修改，不断地重复演奏。那是一种更为微妙的氛围，是由声音与节拍结合而创造出来的艺术效果，它催生了人们喜欢聆听的音乐。而且大家知道，我们也尝试一些电影音乐，有些正在上映（由艺术家詹姆斯·英格力仕为我们的歌曲量身制作的电影）。

罗希谈到了“创造性理念”。这是一种持久的、有生产力的内在倾向性。它指导并保持着一种维度，这种维度把乐队的其他成员在审美层面上团结起来，而这个维

度的“核心”却又是另一个维度。罗希用这种方式来传达音乐是怎样通过“其自身所代表的东西”来设计并运作的，那就是散发出一种特定的“艺术氛围”。这种统一原则正是指内在倾向性，它创造了特殊性、即时性及品质性的意识，使她的音乐与众不同。这是一个稳定的团队。它以温和的方式将创造力团结起来，并以“其自身所代表的东西”为导向。实际上，她的歌曲似乎有自己的规则，这些规则源于集体的运作，以歌曲习性的形式存在，是一种对历史的超越，其准则每时每刻都在全体成员身上发挥作用。

92 罗希：我们每个人都是根据艺术效果作出反应。比如我写歌词的时候，会考虑到是否可以给这首歌一个灵活的结尾。结尾的灵活性很重要。我们很少会说一首歌就应该在这个点上结束。很多时候，我们都会延长歌曲的长度，或者从一个主题很快移到下一个主题，因为我们在某个时刻会共同感觉到怎么做才是正确的。我觉得这种情况已经发生过无数次了。灵活的结构能够帮助我们形成一种集体工作方法，是空间的来源……有时候在演奏会上，观众会突然开始跳舞，很明显，这个时候你不能把音乐停掉。虽然更多的情况下，尤其是在较小的、更私人的场合，而不是在露天舞台，人们都是坐着倾听音乐的，但我认为你还是需要考虑到观众的反应，并做出积极的回应，这也许意味着要改变我们正在做的事情。

罗希的叙述将我们引向了她的音乐中呈现的表演创造的原则。表演创造与其他类型的创造是共同协作的，就像是一种习性与其他习性共同起作用。在演奏者之间以及演奏者与观众之间，创造性准则每时每刻都在被分享、传达并交换。这样一种创造性关系产生了同样的设想与预期，这种设想与预期通常都是通过演奏确定下来的，它们赋予了音乐创造力行为新的价值，而演奏者们则沉浸其中。创造力体验的基础是歌曲习性，也就是说，乐队成员都倾向于以罗希的项目为导向，把她认作是领导者，认为她的目的是合理的，并且最大限度地帮她实现目的。在可能性空间内，在每时每刻，音乐家之间维持的主体关系很大程度上取决于被授予的权限。就这点而言，罗希获得了她音乐同伴的认可与尊重，而且这种关系是相互的。罗希赢得了认可，做出了成绩，开创了新的声音，把自己与其他词曲作家区别开来。音乐家们的习性可以集合起来，创建一个新的合理布局，然后确立协作创造力的新形式。主要音乐家习性构成的相互影响以及他们在音乐领域的地位可以证明这一点。

习性影响地位，反之亦然。对这些音乐家来说，信任与尊重是他们专业地位及创新性自我中的关键因素。罗希显然很轻松地融入了其中。

罗希：我非常尊重这些音乐家。如果他们想要为这个方案写点东西，我会非常乐意参与其中。瑞秋不太把她自己看作是一名作曲家，她把自己定位为一名古典大提琴演奏家。我想这可能是她现代音乐事业中最重要的部分。此外，她的演奏还包括管弦乐这类作品。理查德参与了数个项目，是一名非常活跃的即兴演奏者。格拉哈姆也参与了多个项目。他使用别名加加林（Gagarin），进行电子乐独奏的编曲及录制，并且还和一些非常了不起的乐队有过合作，比如Pere Ubu。他的作品非常多。后来，我们开始有组织地一起工作。最初我是单独演奏的，人们会请我去各种场合表演，那时候我就想，如果能请来格拉哈姆参与这个演唱会，那该多好！然后我又想，瑞秋能来也很不错，因为我们是好朋友。我觉得这个想法非常好，所以我们就去做了。理查德之所以加入我们，是因为那时候有一场爵士乐演奏会，在一家美术馆举行，但是瑞秋没有办法参加，而我们需要一名大提琴手。事实证明，他不仅仅是一名“代演”，他带来了自己的风格。所以我们决定与他跟瑞秋一起合作。虽然这是我的项目，意味着由我拿出我们需要协作的材料，但有趣的是，各位音乐家们有着各自不同的经验，他们对特定事物的诠释不同，给歌曲添加的内容也就不同。我认为声音的结合是一件非常有意思的事情。我当然还会演奏其他不需要添加额外内容的歌曲。这可以是非常独立的演奏，可能就只涉及我在钢琴上演奏，或只有钢琴，或是我的声音和循环踏板，或是钢琴和电子乐设备，然后我需要在特定的歌曲里使用弦乐乐谱，这样一来，其中便有了灵活性。我们并不总是所有人一起演奏。

虽然我们很容易把词曲作家与音乐家或艺术家混为一谈，但词曲作家占据着独特的位置。布尔迪厄（1996）针对“原创项目”概念做了适当的表述，他表示，词曲作家“自由且有意识地进行创作。通过这种创作行为，创作者得以为自己指派生活中的项目”（p. 188；强调原创）。词曲作家需要利用特定的知识领域（或符号系统），如音乐知识、歌曲结构知识、歌词写作知识以及相关的惯例。歌曲习性是一个复杂的领域，是“长期的教导灌输过程导致的结果，这种教导已经变成了一种‘第二意识’或‘第二本性’”（约翰逊，1993，p. 5）。一旦词曲作家有机会接触这些存

93 储信息，也就是词曲创作者作品的聚积领域 [这是布尔迪厄在他的《艺术的规则》(1996)中提出的一个概念]，他们就能利用这个系统，为广泛流行的音乐传统财富添加新的东西。但是，根据福柯(1977)对有关歌曲创作的社会功能或多方音乐论述的见解，我们作为个体创作者应该具有的创造性品质却是保持不变的。他指出“原创作者”的作用已不是为了鉴定谁是指定创作者，而是为了明确创作条件。对福柯来说，“创作者的目的是为了描述社会内部特定音乐论述的存在、传播及作用的特征”(1977, p. 124)。换句话说，词曲作家成为了连接个人与音乐论述的媒介，使得音乐论述更有价值，是多方音乐论述的一部分。

研究表明，词曲作家学习创作的方式是通过模仿使自己受到启发的作品，逐渐形成自己的风格(格林，2001)——找到“游戏感觉”。根据麦金太尔(2011)(他在分析词曲创作及工作室乐队时，大量引用了布尔迪厄1993年提出的“习性”概念)的观点^[1]，词曲作家的超凡魅力体现在她(以罗希为例)的地位上，她处于创作领域及特定社会空间(她的家庭)的中心位置。在家庭中，罗希形成了“自己的项目”。

罗希：我的实践会融合很多不同元素。在跟瑞秋碰面之前，我可能会先谱曲。瑞秋习惯以古典音乐演奏者的身份去进行解读。除此之外，我有时还会把东西写出来。理查德当然也可以看懂，所以有时候这是一种快捷简易的方式。但是有时候我没有做这些，我会表示我能听出弦乐，但是我不确定是怎样演奏出来的。我可能会演奏一段，或者请理查德进行即兴创作。我从来都不会为格拉哈姆写下什么东西或者谱写乐谱，因为他看不懂。所以跟他在一起，我一般都是用叙述性的语言，我想我们只要，你知道……我可能就直接演奏，然后如果他们有什么想法，就加入进来。所以我觉得，我们有很多种不同的合作方式。即使是跟瑞秋一起，她习惯读东西，那我也可以写出来，在一定程度上谱写乐曲……有时候我也不会那样做，因为我可能没有什么好的主意，也许倾听会比较好……因为你很清楚，他们熟悉自己的乐器，比我要熟悉得多，他们的想法会很有用……是的，所以我们的合作方式有很多。于是我们就不怎么需要把东西写下来了。但是有时候一些歌曲的演奏非常有节奏，这种情况下我可能会把音乐谱写下来。我写过一首歌[叫做《伊人漫步/与星共

[1] 布尔迪厄(1993a)，“游戏感觉”“实践感”是指动作者在特定情境下行动并做出反应，其行为方式不是永远都可以被预测，这不是简单地服从规则的下意识服从的问题，而是一系列能够产生实践与观念的倾向性行为(p. 5)。

舞》(*She Paces/And Stars*)]，它前面的部分很有节奏感，改变了格拉哈姆标志性的节拍，有特定的旋律模式。瑞秋演奏的乐谱则加强了我键盘演奏的效果。理查德最近在这首歌里演奏键盘，扮演“打字员”的角色。(笑声)

这里有很重要的一点，即罗希实践创造力的特征是：作曲与即兴创作之间的界限——就像民俗音乐与实验性音乐之间的界限——是流动的、不断变化的。罗希的词曲创作很大程度上是即兴发挥、即兴创作，这是一种最明显的创造力体现。但并不是每一个地方都是有新意的。在一首歌的创作过程中，不知道来源的音乐事件没有数千，也有数百，更何况情况还不是这么简单。罗希及其乐队音乐家的集体意识或“文化记忆”是指歌曲的原稿是分布在团体内的，而不是个人的财产或歌曲。

罗希：虽然最初我觉得这个唱片录制过程很有挑战性，但是当我置身事外聆听这些唱片的时候，我感到非常自豪。在某种程度上，我委托格拉哈姆做制作人，以便在唱片中不同元素的融合方面助我一臂之力。我认为我们能够在编曲方面实现这一点。在不同的创作想法方面，我们往往会走向不同的方向，因为你知道，你会返回去听，然后你就会觉得，实际上这个地方我可以加上一个和声，或者那个地方给出不同的文化诠释。通过使用循环踏板，我也已经开始在独奏情况下这样做了。把我的声音层叠混搭，并利用声音的多声道，你可以实现多种不同的声音选择。把技术运用到工作中，并提出新的想法，这让我感到非常兴奋。

94

这里我想要指出的是，音乐即兴创作是词曲创作实践的一种创造力，与古典音乐、爵士乐及流行音乐都有相交的历史。例如，爵士音乐风格同样见证了作曲与即兴创作之间的界限。技能娴熟、从容谨慎的爵士乐即兴创作者可能会以爵士乐水准进行演奏，如乔治·格什温的《夏日时光》。如果以流行音乐为例，那么在《晨钟》(*Morning Bell*) [《失忆》(*Amnesiac*) 专辑] 的两个版本中，电台司令乐队阐明了音乐与噪音之间的界限——如同摇滚乐与电子流行乐的界限——是如何流动的、不断变化的。这象征着电台司令乐队的创造力。相比之下，《1号克隆人》(*Kid A*) 专辑中的《晨钟》(*Morning Bell*) 则运用电子配器，实现了声音的双重变奏及声音片段的复杂融合，是不可多得的佳作。两个版本的差别在于在歌曲演奏中运用声音的方式。一个版本中，声音是配乐，服从于乐器；而另一个版本则把声调定高，使其与

乐器产生共鸣。这展现了歌曲演奏创造是如何产生范围广泛的表达方式的。要做到这一点，需要对词曲创作和歌曲演奏（在罗希的情况中，还有当代伊朗传统）现象中的创造经验进行更为充分地阐述。

罗希对词曲创作实践创造进行的阐述，构成了一个暂时的综合体，为我们提供了特定类型的文化创造方面的深刻见解，而歌曲演奏正植根于文化创造。罗希阐述的实践创造具有多样化形式，是在作曲与即兴创作的统一体中由协作/合作性实践产生的。

罗希：创作成果是大家共享的。它可以是可重复的，或者只有部分是确定的，所以每次演奏都会有改变。有时我们把特定想法确定下来，有时你会想，这个是乐谱，这是大提琴的乐谱，还有这个是我演奏的内容。但是我的唱歌方式可能会更灵活一些，而格林哈姆可能有自己的方式或者用一种很酷的声音演唱，顺序方面有时候也会很灵活。

罗希是以文化作为立脚点进入音乐行业的。她的文化传统之所以存在，是因为有些人有意愿并且有能力去确保文化传统继续发挥作用。源于罗希伊朗传统的生成原则也巩固了她的歌曲演奏。这一点在歌曲《拉什德·可汗》（Rahid Khan）（拉什德·可汗是一位历史人物，他的爱人担心他已在战争中死去）中体现的尤为明显。这首歌的录制版本中，有大提琴的低音，也包含罗希演奏钢琴内部钢弦的声音。歌曲的演奏^[1]比传统的演奏方式要慢很多，为的是表达歌词的悲伤感情。大意是：今天是第二天了，“laloo”/拉什德还没回来/我心急如焚/拉什德/“Ghoochan”镇伟大的将军（“laloo”意同知心女友）。这是一首非常悲伤的伊朗民间歌曲，讲的是一位历史人物拉什德·可汗的故事。歌曲从其爱人的角度进行演唱。她在向她的知心女友讲述她的担心，她担心拉什德已在战争中死去。传统上讲，歌曲的演奏应该是非常快的。

人们只要聆听罗希专辑里的一首歌，就能识别出其中的跨文化创造力意识及社会传统的力量，而这正是歌曲的基础所在。罗希的父亲瓦希德·纳斯什（Vahid Nassehi）在歌曲《美丽角落》（Zeeba Kenar）的开头，用小提琴演奏了忧伤的伴奏，这是专辑中8首原创作曲之一。罗希的声音和夹带爵士风格的键盘乐（通常情况下

[1] 关于罗希歌曲演奏的例子，比较有特色的是专辑《天空与里海》（The Sky and the Caspian Sea），附上专辑链接：<http://itunes.apple.com/us/album/and-stars-feat-pars-radio-ep/id283445469>

是钢琴),与和谐的哔哔声、刮擦声及合作者格拉哈姆的介入声融合在一起,使得整个歌曲和编曲微妙而柔和;大提琴手瑞秋·思雷福尔(Rachel Threlfall)及理查德·托马斯(Rihcard Thomas)则为歌曲添加新的色彩及跨文化交流元素。罗希以协调的、充满感情的方式,充分吸收利用了其伊朗传统。她在《夜间游泳》(*Night Swimming*)及《没有骆驼》(*No Camels*)两首歌中描绘了一家人的伊朗之旅,赞美了那些在夜幕掩盖下进行非法游泳旅行的女人,并在回家的飞机上陷入矛盾的情感中。“我要把你带回威尔士,那里有我的家/你将受到欢迎,而不会感到陌生”,她在歌曲《我们降落吧》(*We' ll Go Down*)中,运用不和协的弦乐来配合这样的歌词,而在取名绝妙的《药片与山羊》(*Pills and Sheep*)中,伴随着恐怖的最低音钢琴和弦,她惋叹道,“药片和数羊似乎都不能缓解恐惧”,然后歌词转为不断重复“我要崩溃了”,歌曲随之淡去。传统歌曲之一的《啊,孩子》(*Lor Batche*),把伊朗民间旋律及都市旋律结合在一起,以有层次的声音循环为特征,让人想起劳丽·安德森(Laurie Anderson)。

她的专辑《天空与里海》大受欢迎,评论家评论其“拒绝被归类”,是“一个令人神往的超世俗世界,不理睬传统歌曲形式,令人钦佩”^[1]。此专辑与她的上一张专辑(见表4.2)都阐明了用直接或隐晦的评论对作品价值进行的某种认可,而这种评论包含在音乐创造力表现形式的社会及文化条件中。

罗希做出了自己的成绩,赢得了认可,这意味着她在流行音乐作曲的先锋领域创造了一个新的位置,并领先于已经被占据的那些位置。这表明,在以创新求生存的斗争中(依据音乐领域与唱片行业的逻辑),创建一个独特身份所需的所有标记与符号都很重要。

在此文化创造力阐述提供的背景下,罗希的生命历程、文化体验及技能组合(习性)都会被记入她的个人经历及社会生活中。由此可得出两个结论:第一,罗希的身份认同与歌曲演奏的文化风格有关;第二,地位与内在倾向性是紧密一致的。项目中指引她的中心价值产生了创造可能性。如托因比(2000)所认为,这是“主观倾向的‘推力’与客观地位的‘拉力’”(p. 38)相互作用的结果。关键是,出现的可能性代表着罗希的创造性及反射性自我。

与低音、艺术效果、声音和协及罗希父亲独奏的使用相结合的歌曲演奏模式和

[1] 参见Freq杂志网络版(<http://www.freq.org.uk/reviews/roshi-featuring-pars-radio-sky-caspian-sea/>)。

文化实践，展现了布尔迪厄式的“区别战略，这种战略是通过批评（这里指评论家们的批评）来实现的，即把特定的预期效果归因于这样一个事实，那就是他们全凭一部作品，赋予作者权利，把从别人那里获得的技术资本和符号资本全部导入至各个领域”（布尔迪厄，1996，p. 210）。换句话说，罗希的实践是多种力量相互作用形成的，包括她在家庭中形成的文化偏好及品位。布尔迪厄主张，家庭中的文化体验能促进儿童与年轻人适应学校资本（布尔迪厄，1977a, b; 拉鲁，1987）。在其他社会关系中，家庭与学校的相互作用携带着更大的社会背景标志。个人的音乐文化体验及文化形式会形成一个关键机制，音乐则通过此机制为创造力提供素材。创造性自我或反射性自我的观念，以及“‘反映’并融合自我认同、提供自我模板的‘有意义的因素’”都可以在音乐中找到（德诺拉，1999，pp. 31~56）。

第三，以布尔迪厄的习性概念〔作为一种“历史的超越”起作用（1996，p. 271）〕为基础，在理解罗希的歌曲习性时我们看到，罗希的歌曲创作反映出她有以特定方式行动的内在倾向，且会以特定的方式去领会体验，去进行思考。通过这些方式，罗希按照伊朗音乐的准则规范，对文化创作进行定位，并且对合作创造力进行转化，这些行为作为一种跨文化创造力每时每刻都在发生。

原则上说，罗希和她的乐队巴赫斯电台共同创造了一种新的技术，为给定的某首歌曲、某种作曲风格以及歌曲表演带来了新的可能性（这份可能性存在于“现实生活中”，如同存在于她的心中一样）。正如上文所说，传统可以改变，音乐风格也可以改变，这才是差异所在。最深层次的音乐创造力包含着一个人在尊敬音乐和音乐表演的基础上对某件事的思考，而只有通过表演实践过程才能产生这些思考。如果创造者在某些程度上对已有风格进行改变，新的音乐风格可能由此诞生。只有经过改进、诠释甚至是彻底转变，那些之前（在未曾转变的空间内）简直难以置信的想法如今才有了实现的可能。这种情况主要发生在歌曲表演中。

虽然关于操控、诠释及改变传统音乐的方法已经有了很完备的记录（见席佩斯，2010），罗希依然说明了跨文化创造力如何塑造了她独一无二的歌曲创作及表演风格（即文化生产），这对于思考音乐文化的内在发展十分重要，这种内在发展表现在创造实践的协作形式和文化形式中。这就是创造力的中心维度，它是挑战规则和惯例的源泉，也是创新性的源泉。

结语

皮帕和罗希的项目都说明了跨文化创造是如何充当连续性和变化性的沟通桥梁来发挥作用的。将已有的文化因素以不同的方式组合在一起会产生创造性的意义。在这个过程中,文化和象征资本在面临诸多差异的情况下,通过相互作用和自我塑造得到理解和积累(就像在选择手工艺品和象征性活动并重塑他们关系的过程中一样)。所有这一切都有益于创造性的文化生产——有助于意识到何为新事物以及“文化创造力”实践包括什么。

罗希和皮帕都是唱作者,他们以拥有合法地位的文化生产者的身份运用新颖或者传统的资源及表演元素进行工作,再次创造或诠释一些想法。罗希充分运用了文化资本积累产生的影响(她对伊朗艺术知识、价值观、信念和信息的储备),在应用的基础上充分把握,以此得到了相当高的艺术认可。创造力有多种产生方式,有时从文化变体或反论述中演变而来,有时是突然爆发或者重新开始。新颖性一直伴随着她的音乐。但当然,传统也一直在不断革新。皮帕进行了文化实践,她很重视表达和意义的文化形式,这些使她摆脱了他人的限制,并赋予资本以意义。当然,唱作者可以而且经常能想到对他们来说新颖的点子,有的是从他们自己的文化或者同龄群体中获得的,有的是从其他文化中借鉴而来的。不论哪种情况,这些点子是原本就存在的,而不是某个人自己创造出来的。它们包含着写歌、演奏及组合音乐的方法——简单来说,就是某一特定的社会群体熟悉(并重视)的所有符合规则的音乐思考方式。好的想法不一定会因为之前有人想到过而降低它本身的创造力。但是,如果我们重视某种新奇的组合,那它一定有几分道理。

97

本章主要讲述的两位唱作者在实践中一直保持并体现着一种“协作创造力”,有趣的是这种创造力与前后章节讲到的其他形式的创造力有很大区别。两位唱作者都从协作项目中得到了价值,因为在协作项目中,音乐团体和合奏团会在演出中产生自己的社会关系。并不是所有的唱作者都会这么做。对罗希和皮帕来说,将她们的歌曲创作及表演定位于文化表达形式(例如说出民族认同的相似概念)和文化遗产市场价值(以及这种民族认同实验的本地性)^[1]的交汇处这一行为使得通过实验进行自我塑造和自我扩充成为可能。在这里,自我成了可以塑造和扩充的一种项目。在自我反思的同时将自我从社会关系中抽离出来,这样才能思考并计划自己

[1] 为了理解“这种民族认同实验的本地性”,贝克(1996)提出了一个新的概念“文化插曲”,指的是一个各种文化情感不断涌现,新的身份不断形成的空间。

未来的行动。这两名唱作者个性都很独特，都进行自我反思。^[1]个人唱作者获取某种专业知识的途径既是独特的，又是共享的，这才是重点。她们与其他音乐家的合作不仅是一种价值资源，更是他们获取多种创造力的途径，包括个人创造、协作创造以及跨文化创造。如音乐家托因比（2000）^[2]所说，音乐家们要从他所说的“创造力范围内”（p. 57）对音乐可能性进行识别和选择：可选择的作品要符合音乐家习惯和他们所在工作领域的规则（或标准）。

通常情况下，罗希和皮帕虽然无法逃脱结构力，却有权决定哪种力该使用，哪种力该放弃。在两人身边的音乐产业中，流行音乐创作的主导象征价值体系（或者说是主导理论）是复杂而多样的，他们的生平经历都践行了这一点（麦金太尔，2010）。皮帕和罗希的作曲实践以一种独特的方式证明了一件事：文化差异、必不可少的反身性以及获取特定文化知识和技能的途径对于区分跨文化创造和协作创造并促进它们不断发展起到了相当重要的作用。不论是有心还是无意，我认为正是不同文化资本转换下，唱作者的习惯积累价值模式拓宽了创造力的概念。我们应当留意这种音乐创造力主导模式的转变，特别是在意识到协作创造和跨文化创造价值本质以后。

[1] “自我反思”是斯科格(2004)提出的关于自我的几个概念之一，他指出用于塑造自我的文化资源和技术可以从文化实践中获得，而这些实践接着便储存在自我之中。这一点与布尔迪厄关于习惯的概念有所关联，习惯以自我积累过程为前提，反过来说，把文化设想成一种交换价值，其中某些活动，实践和安排会增加个人的整体价值。

[2] 托因比(2000)最初利用了布尔迪厄对文化生产的研究，据此指出音乐创作者(无论集体或个人)处于整个创造力范围的中心位置。创造者根据自己的习惯、音乐制作的规则、惯例、技术等等对音乐可能性进行识别和选择。很重要的一点是这里的选择会严格受限，因为整个创造力范围本身就涵盖了很少的可能性。

本章重点

1. 跨文化创造从现有文化传统中产生并以此为基础——也就是说，唱作者发展个人创造和集体创造并建立两者的相互作用需要以某种传统为基础，此外还要获取进行自我塑造的文化资源。
2. 跨文化创造最重要的实践是寻求一定程度的持续性和改变，前者通过对传统的社会性重组和筛选来实现，后者通过文化转变和交换过程中积累价值的创造力活动实现。这些唱作者运用创造力实现表演风格的多样化，同时建立了新的音乐关系，用到了新技术，这种创造力本身就具有价值。
3. 跨文化创造可以从两个方面加以解释，一是哪些是从文化传统继承而来；二是哪些是根据创造的扩展、转变和革新要求重组而来。正如本章所说，歌曲创作往往需要一系列录音、加录和编辑才能完成，这些所构成的分散创造会在跨文化创造层面上显现出来。在现场表演和专为媒体进行的演奏中，这些活动不仅可以进行公开商议，而且往往要与唱作者的合伙人反复商议（为了实现创造的多种可能性）。在进行录音工作时，我们听到的主打歌可能都是相同的版本，但进行表演时，我们可能会听到同一首歌不同的演奏版本。不管怎样，一首歌曲演奏出多个版本必然包含着一种强大的表演性元素，这种演奏跨越了多种不同的创造力，不论唱作者有没有为作品谱曲，这些创造在不同的时间、不同的组合下会展现出不同的形式，这些形式包括：（a）为录音室录音而进行的歌曲表演；（b）现场音乐会的歌曲表演（以及现场音乐会录音，可能会采用一系列艺术生产规则，但包括了歌曲表演和编辑工作）；（c）录音室专门录制（唱片，单曲或者混录版歌曲）的有乐谱的作品（其中可能包含着作曲创造和即兴演奏创造）；（d）特别录制的，包含协作创造的无乐谱的作品。
4. 创造力多样性的产生关系到唱作者本身，这种纯粹的多样性表明作曲从一开始就包含着一个表演维度。这也体现在文化会议和地方主义的重要性上，它们通过形成一套主导性的文化类目为跨文化创造和文化实践提供机会。所有这些通过其对已有文化元素的不同（即新颖）组合方式激发了唱作者的个性。正如维果斯基（1971）所说，创造就是“能产生新事物的任何人类活动”（p. 7）。进行自我塑造所必需的文化资源、指导表演文化风格的文化经验、文化知识及人与物之间的关系对于创造的实现都至关重要。



本章主要研究打碟^[1]过程中所体现的个体和集体创造的多样性。DJ的职责是从社会空间的视角向人们诠释表演创造力，这要求DJ拥有特定的技巧和能力，保证随时能够读懂观众的反应。

对面向观众演奏的技巧的了解、对舞蹈“动作”的把握以及（从更加实际层面来说）对打碟手法、内容和外观的感知和掌控都能体现一名DJ的智慧和应变能力。DJ们知道如何运用音乐和创造音乐来调动观众的热情，共同的空间体验与保持音调一致同样重要，它也是塑造“我们”这样一种集体意识的基础。他们知道这场“游戏”需要什么，知道如何调动观众的热情，也知道如何引导并运用集体文化中的共同体验。这种多变的社会空间表演创造力既是打碟场域（指具有特定DJ风格、举办于当地特定俱乐部和演奏现场、发生在特定时间和地点的演奏活动）中文化资本的特点，也是文化资本的组成部分。虽然人们普遍注重音乐风格、演奏技巧和标新立异（如创造性地混唱唱片或电子数据），但DJ们更加关注对特定音乐风格、清晰可辨的音乐体裁、以及复杂难辨的音乐体裁（舞蹈音乐大约有100种不同的体裁）的掌握和运用。DJ们的混音技巧也很有创新性，为适应特定的舞蹈情境，他们会打破传统混音方法展现独特性。

多变的演奏创造力是集体创造俱乐部文化活动的资本形式，也是“举办演奏会”的现实需要，DJ们十分热衷于开发这种创造力。总之，DJ文化的主要环节包括获得声誉、唱片和样本的广泛收集、形成自己的风格特征以及建立能够积累名气的粉丝群。

[1] 舞蹈俱乐部音乐被称为“迪斯科文化”，该词由桑顿(1995)首创，主要指唱片与演奏地位互换的音乐活动。唱片是原始素材，现场音乐则是再创造的结果。通过运用技术，俱乐部文化让一些传统的音乐创作方式过时，也塑造了新的审美原则和价值判断标准。这不是指写歌、吉他手或不同经典流行音乐的变化，而是指创作者、音频工程师和DJ的作品发生了很大变化。

引言

要想了解在营造迪斯科和俱乐部文化的气氛时，DJ们——舞蹈情境的主角和创造者如何不断地体现多变的表演创造力，我们必须摒弃对音乐创造的浪漫主义看法，不能再把音乐创作视为一个人劳动的成果。相反，我们应该着眼于思考随着市场导向艺术家的兴起而出现的问题。这要求我们不能再局限于固定单一的认知，而要从多个视角来看待音乐创造力。

DJ们把自己看做“转盘音乐家”。他们负责具体的混音工作，通过多次练习……101（如“并行混音”“片段混音”“转换”等），他们在混音的过程中创造新音乐。对DJ们而言，唱片只是他们演奏的素材，被用于音乐创作。家庭唱片虽与现场表演的唱片不同，但同样为DJ们积极利用。有意思的是，虽然DJ们都是音乐家，但并不是普通意义上的“演奏家”。作为文化人物，他们名声很大，但并不经常在公共场合出现。虽然上世纪90年代中期，在伦敦的少数俱乐部中，“DJ崇拜”开创了DJ台面向观众的先河，但这种趋势并未得到广泛发展。任何关于DJ表演创造的讨论都可能带来新的语言风格、新的音乐唱片、家庭数字音乐再创作或俱乐部中“即兴创作”。“俱乐部文化”的亚文化包含也体现了打碟的内在创造力。

全球盛行的“俱乐部文化”^[1]与现场音乐文化是不同的。唱片是俱乐部文化的音乐素材。而现场音乐则会在唱片、DJ和观众们的互动中让人们迸发活力和激情。“现场感”已从舞台上转移到舞池中，对演奏者的崇拜也体现为对整体“气氛”的热爱。观众已成为具有自觉意识的文化现象。这种现象会带来共同的心理状态，使其不受再创造活动的影响。因此，亚文化的独特性往往会因为国家、种族和名族的不同而有所差异。

本章将介绍数位成功又富有创造力的DJ，他们通过与观众的空间互动营造出“兴奋”的“气氛”。用桑顿（1995）的话来说，DJ们“证明了自己的文化价值，获得了亚文化资本”，也以“打造经典亚文化的方式”为“颠覆主导文化的权威地位”创造了“可能性”。本章主要介绍的DJ分别是黑人迪斯科文化^[2]“心灵相通”（Soul II Soul）俱乐部的创建者、传奇人物Jazzie B，他强调俱乐部与社区建立关系

[1] 俱乐部文化是对年轻文化的口头表达。对于年轻人而言，舞蹈俱乐部、80年代出现的俱乐部舞曲分支和锐舞是社会的主轴与核心。俱乐部文化具有空间感，经常来这里的人便成了“俱乐部成员”和“狂欢作乐者”。详见桑顿（1995）著作。

[2] “迪斯科文化”桑顿（1995）在《俱乐部文化：音乐、媒体和亚类文化资本》一书中提出的名词。在这本书中，她认为“在上世纪90年代，英国舞蹈俱乐部中的唱片已经具备了深厚的文化内涵。所以我们有必要谈一谈迪斯科文化，它的价值与现场音乐文化已经有了显著差异。正是唱片、DJ和观众的互动中迸发的激情让当代舞蹈文化更为真实。”“现场感”已从舞台上转移到舞池中，对演奏者的崇拜也转化为对整体“气氛”的热爱。DJ、舞者和演奏者都是焦点；已成为具备自觉意识的文化现象——这种文化现象催生的热情和情感不受音乐创作的限制，只需要你参与其中”。

的重要性,认为演奏只要能够成功地调动“气氛”,便体现了人们对黑人身份的政治认同(桑顿,1995);居住在纽约的跨大西洋DJ罗伯·帕特森(详见 www.examiner.com/djs-in-new-york/interview-with-rob-paterson),他能够“玩转”多种都市舞曲(如house音乐或techno音乐),并且他的“声音”素材常常来源于具有新型创造力的亚文化;刘轩(详见 www.facebook.com/i.am.XUAN.liu 或者 www.djXUAN.com)是一名台湾地区DJ(在台湾地区,DJ的创造对音乐文化来说是最为重要的,详见伯恩著作[2005]),他主打以情感、时尚和深沉为主题的先锋^[1]家庭音乐;澳大利亚一流DJ西蒙·勒维克^[2](Simon Lewicki),也称“律动终结者”(详见图5.4; http://en.wikipedia.org/wiki/Groove_Terminator),根据DJ文化中盛行的原则,他与众不同的音乐实践体现了创造力的多样性(例如,他引入说唱元素,开创了“锐舞”和大型迷幻舞会的先河)。西蒙也是唱片艺术家、白金唱片制作人、混音师,同时还是知名企业、重大赛事、电视节目秀和电影的音乐创作人。DJ或“转盘音乐家”的每一个音乐情境,都能够体现自己所在的舞蹈俱乐部文化和特定的媒体关系。DJ们对于“迪斯科文化”的发展最为重要。他们通过对唱片的选择和安排实现与观众的互动,他们努力引导观众释放活力,形成一种张力,直到现场达到“高潮”,他们能够把握现场的节奏和气氛,以满足观众需求。作为艺术家,DJ们参与到了实际音乐体验中来。

DJ们又是如何利用唱片进行创作的呢?他们以巨大的音响系统为背景,运用唱片或电子乐器进行即兴创作。DJ们对热门唱片进行加工,添加新的鼓轨,加强音调和低音线,同时还特别注意音质和节奏感。在这个过程中,即兴创作是核心。这种创作不仅是为了让人们保持舞动的状态,更重要的是要与舞者互动,并逐渐形成“迪斯科文化”。索顿(1995)认为“迪斯科文化”无非就是位置、地点、声音和时间。每个场景都有独特的音乐类型,演奏者具有自己的穿衣风格和亚文化资本。这

[1] 这里的“先锋”是俱乐部成员所说的亚文化。先锋“音乐风格”不只是时尚前卫,它更具备“真实性”,同时反对多产多销。先锋作品并非意在形成精英团体,而是强调作品的对象是特定观众。

[2] 西蒙·勒维克也称“律动终结者”,是一名澳大利亚电子音乐艺术家。起初,他是一名霹雳舞曲DJ,后来逐渐朝家庭音乐的方向发展。他是“内阁之声·国家俱乐部”(Ministry of Sound's Club Nation)系列节目中2000年度的重要角色,也是“内阁之声”其他系列的重要人物。他的歌曲《又来一人》(Here Comes Another One)是澳大利亚电视真人秀《阻碍》(The Block)的主题曲。2004年底,西蒙的歌曲《生活应如何》(How Life Should Be)开始出现在美国前进保险公司的电视广告和科幻频道《星际之门》系列节目中。他还是几个乐队的乐队成员,其中一个乐队是“今夜独好”(Tonight Only)。这个乐队成立于2006年,并与“内阁之声”下属的“快炫黑人音乐”(Hustle Black)唱片公司签约。2009年,西蒙与一名歌手兼吉他手克里斯·卡特(Chris Carter,人称蛇豹DJ)成立了洛杉矶电子摇滚乐二人组“又蹦又跳”(Jump Jump Dance Dance)。他们首演是在2010年8月,演出让他们一举成名。他主要参与了以下乐队和创作活动:“辣曲高唱”(Chili Hi Fly,2000-2002)、“今夜独好”(Tonight Only,2005-2006)、“又蹦又跳”(Jump Jump Dance Dance,2007至今),同时也创作独奏曲(1997至今)。

些都是年轻与“时尚”的标志。作为这些资本的传播者，媒体的作用也十分关键（媒体是文化创造、分类和传播等一系列活动的网络系统）。

本章将阐述音乐创造力的概念并不是基于罕见或固定的目标、过程、特性或品质而存在。伴随着社会文化传播的力量，打碟贯穿在日常生活中，它既是创作实践也是一场活动，并且随着时代的变迁，发生在更为广阔的历史文化背景中。关于音乐创造力的任何表述都与舞蹈文化和俱乐部文化的社会性紧密相连。在这些文化背景中，音乐创造的意义也更加广泛丰富。本章中，笔者将从地理差异（英国、美国、澳大利亚以及台湾地区）的角度出发，结合上述四位DJ的生平，阐述打碟的内涵。

转盘技术和与日俱增的唱片资源十分重要，有助于改变DJ在场域中的位置。本章介绍DJ的目的不在于客观地阐述音乐创造的价值，而在于明确在DJ场域中，创造力的外在功能价值有哪些。本章中，我将列举多种打碟实践，这些实践包括在录音棚里将不同歌曲的片段融合混音等创造性活动。混音或“打碟”对“数字音乐家”（主要依靠或只依靠数字技术进行音乐创作的音乐家）和普通音乐家（既利用数字技术又遵循传统的音乐创作者）都日益重要。本章内容有两个目的：第一，对每位DJ及其创作实践（如惯习）做出概述，叙述他们在不同却又相似的音乐世界中的生活状态，音乐实践是他们所在俱乐部的文化资本，对此，DJ们如何看待；第二，我将从地点、声音和感觉三个角度探索DJ的音乐创造实践。

103

首先要介绍的是导演^[1]和偶像DJ Jazzie B。他详述了打碟过程中的个人创造和集体创造，并指出打碟所依赖的文化资本形成于20世纪70年代中期到晚期。

Jazzie B

作为英国革新现代蓝调运动的重要城市角色之一，Jazzie B（生于英格兰伦敦的贝雷斯福德罗密欧）在英国舞蹈音乐历史中影响很大。他是“心灵相通”的创始人之一，该乐队创建于20世纪20年代末的伦敦。乐队的主要成员有Jazzie B（歌手和主唱/键盘手/程序员）、奈利·胡柏（Nellee Hooper，音乐创作人/混音师/编曲）、菲利普·哈维（Philip “Daddae” Harvey，打击乐器手）以及其他一些经常变换的音乐家。20世纪80年代晚期到90年代早期，“心灵相通”是英国最成功的音乐出口商之

[1] 导演是指作者或创造人，也是众多演奏者中佼佼者，受到其他演奏者和粉丝的高度尊重。虽然导演的社会地位并不仅依赖排行榜上的名次，但大众崇拜和认可使其作品获得巨大销量的重要原因。

一。乐队的名声为创建者 Jazzie B 的多场演出提供了无形的支持。“心灵相通”主要由音响系统、演唱会和乐队本身三部分组成。乐队既体现了一种生活方式，也代表了一场音乐运动和独特的音效系统。乐队中最重要的概念就是位置、情境和时机。乐队的亚文化资本不只是“时尚”，更重要的是信念传播和乐队文化创造、分类和传播所需要的网络。乐队的亚文化也在关注黑人音乐创新，包括特定的音乐情境、音响、地点和时机^[1]。Jazzie B 家里有 10 个孩子中，他排行老九，其他孩子在 20 世纪六七十年代已经开始音乐创作。

Jazzie B：我没有接受过任何专业的训练。也不是因为在成长过程中周围都是音乐人，我天生就能成为音乐家。我们只是胡乱敲打乐器，随意演奏。我从不喜欢古典音乐，但却一度身陷其中。古典音乐听起来就像一股急流，飞速而过。学会演奏一种乐器对我真正想做的事情并没有太大意义。我所有的创意都源于想做 DJ 的梦想。我的音乐生涯就是从做 DJ 开始的。作为 DJ，我需要运用循环、拍子和其他各种乐器的音效来增强声音的整体效果。对我们而言，科技非常重要。我的音乐创作既是为我自己，也是为我的粉丝。我觉得这是每位音乐家都可以采用的技巧。你为自己创作音乐，如果碰巧有人或大家都喜欢，那就是双赢了。

104

Jazzie B 的艺名是 Jah Rico，他的第一场演奏会是在 1997 年，恰逢英国女王银婚。当时，“北方灵魂”在 20 世纪 70 年代的英格兰北部很受欢迎。但“北方灵魂”的主要成员是工人阶级的年轻白人，从上世纪 60 年代起，他们的舞蹈已经无法体现非裔美国人唱片的灵魂，因此很多人认为他们的音乐舞蹈很怪异，无法完整地体现黑人音乐文化。

Jazzie B：我所有的创意都来源于瑞格舞音乐。我认真倾听音乐的律动，对它很感兴趣。我喜欢这种音乐的旋律和和弦，但最喜欢的还是律动。现在看来，这种审美确实过时了。现在的很多音乐都十分真切地反映了当下。如今，即便是在卧室中工作的 DJ 在音乐界也有一席之地。

1982 年，Jazzie B 创建了“黑人”音乐团队，更加注重素材收集和利用计算机技

[1] 登陆 http://en.wikipedia.org/wiki/Jazzie_B，了解 Jazzie B 在英国 DJ 文化中的早期职业生涯。

术，并将俱乐部更名“心灵相通”。

Jazzie B：我们的音乐主要基于混音，或是说电子音乐的混合，就像霹雳舞中混合了蓝调因素，或是瑞格舞音乐中增添了迪斯科的因素。而且如我所说，混音的旋律和合唱都很吸引人。

Jazzie B的DJ表演因其“深入灵魂”的音乐风格而闻名。“心灵相通”不断探索计算机混音技术，广泛运用声乐作品，成员穿衣风格与众不同，打造出了“Funk! Fred”品牌，这巩固了英国舞蹈文化的发展轨迹。他们的首张专辑《俱乐部经典·卷一》（*Club Classics Vol. One*）居英国专辑排行榜魁首，并被英国唱片业协会授认定为三铂金唱片。Jazzie B体现了与特定地点、声音和人相关的特定情景关系。

Jazzie B：我和奈利本是劲敌。他来自布里斯托尔的“日落黄沙”（The Wild Bunch）俱乐部。我们的音响系统有很多向该俱乐部借鉴的地方，同时我们俱乐部在布里斯托尔也有很多粉丝。我们曾在布里斯托尔的蓝调音乐晚会上演出过。在那里，我有很多家人和粉丝。我记得，当时我首次见了奈利当时的合作伙伴米罗（Milo）。奈利的技术很受追捧。他是个了不起的DJ，经常和米罗一起来伦敦，很快我们建立起了友谊。针对我们俱乐部如何面向市场的问题，奈利提出了不错的建议。合作之前，奈利是音乐制作人和打击乐器手。所以开始混音时，我们会使用SP1200。那段时间，我们还创作了很多相当疯狂的混音。奈利的“剪辑”工作也特别出色，他是个杰出的转盘音乐家。所以我们混音结束后，他有时还会剪辑一部分。他完善了创作精华音乐的概念。我们觉得这个团队就是一个议会——放克乐议会。加入我们乐队之后，奈利改善了音响系统，使之更受欢迎；而我则负责创作原创性的音乐。

105

“心灵相通”也获得了巨大成功，唱片《回归生活》（*Back To Life*）荣获唱片排行榜前十，被认定为铂金唱片，另一张专辑（后更名为《继续舞动》[*Keep On Moving*]）在美国排名前二十，发行量超过两百万。“心灵相通”曾两度荣获“格莱美唱片奖”，唱片《回归生活》获“最佳蓝调组合/团体演唱奖”，《非洲之舞》获“最佳蓝调器乐”奖。2008年，Jazzie B被授予大英帝国官佐勋章，同年5月，他荣获爱

佛诺威音乐奖（Ivor Novello Award）的灵感奖，表彰他作为开创英国黑人音乐先河第一人，赋予了黑人音乐自身的内涵。Jazzie B创新性的表演创造力体现在他对新创作实践和身份形式的探索，以及在DJ创作中与众不同的风格。他的风格十分新颖，他的技巧一反常规，他的创造力带来了高度创新的创作方法，因而他本人也被看做“灵魂之音”的先驱。

Jazzie B：不管是黑人音乐、混合音乐还是主流音乐，80年代的音乐与如今都完全不同。我们成功地在当今“舞蹈文化”（1988年出现的新词）中占据了一席之地。因为我们是黑人音乐，所以我们必须首先打入美国黑人音乐圈子中。当“心灵相通”初入美国，我们不得不改变第一张专辑的名称。在美国，个性与营销尤为重要。在英国，第一张专辑原名《俱乐部经典·卷一》，但在美国，这个名称让人觉得我们只是“俱乐部音乐”。所以，我们必须改变专辑名称。最终，唱片公司将专辑名称改为《继续舞动》。说实话，推动我们打入美国市场的另一因素是因为当时美国中西部人们还不了解英国黑人音乐。所以，从文化层面来讲，我们成功地破除了障碍。虽然我们并不把这个团体称为乐队，但实际上我们是集体创作活动，这对二十一二年前的美国人来说非常新颖。当时，黑人广播也出现了。在人们眼中，我们这种创作很有新意，与众不同，他们想尝试却又无法触及。所以我们的时机很好。我们首先得到了美国黑人的认可，接着我们走进了大学校园，因为大学是很重要的粉丝基地，粉丝们热心忠诚。但情况在美国中西部的六七个城市并不乐观。几年后，我们获得了格莱美唱片奖，在美国音乐界的地位也让我们成功打入了中西部的七个城市。

我们不知道老师们有没有因Jazzie B在课堂上睡觉而责罚过这位年轻的放克音乐家，并批评：“只有好好做作业才能把你引上正途，整天瞎捣鼓音乐，成不了气候的。”如果老师真这么说过那他们可是大错特错了。正是对混录和瑞格舞音乐的了解造就了今日的Jazzie B，他创建了“心灵相通”。他的主要音乐作品改变了灵魂音乐的创作实践，他将“心灵相通”带入音乐商业中，实现了歌曲、声音和销售的完美结合。

106 人们无法出售人或物，但可以出售无形的版权。就“心灵相通”的演奏、唱片和艺术家而言，艺术家个人的名字、乐队品牌、服饰、团队标志和艺术作品都是可

以出售的。这些资源的版权出售方式主要有两种（近来又增加了一种）：巡演和零售（以及近年出现的网上营销），后者是在过去的几年中自发出现的。最终，表演创造力（体现了传统、规则、规范和程序）才是最重要的。在这种创造性活动中，敢于尝试不可能的事情成为“不可能主义者创造力”^[1]的催化剂。这种创造力要求 Jazzie B 具备敢于挑战当下常规创作方式及场域的习性。这种方式能够重新激活场域，给打碟和唱片创作方式带来创新因素。作品中的手法、内容和价值都能够体现创作的逻辑。

Jazzie B：你应该愿意为艺术献身，即便一再受到欺骗，仍愿意为事业奋斗，要学会上升到新的高度，要愿意冒险，敢于尝试不可能的事情……有人让我免费提供音乐，即将音乐上传到 Myspace 或因特网上供人免费下载。对我来说这种想法很荒唐，也是不可能的。即便作为一个唱片收集者，我也会逛遍镇里的商店，去寻找节奏最好的唱片。现在我也这么做，买唱片是我的习惯。不过我还不打算免费提供音乐。但确实有与唱片公司签约的音乐家在这么做。

根据 Jazzie B 在下文中的叙述，黑人音乐的特定风格和创新技巧（能够彻底改变音乐文化的交汇点）会促进创造力的融合。这包括特定的音乐情境、特定声音的演变、对粉丝的了解以及上述这些内容的产生方式。

Jazzie B：实际上，创作音乐的人已经参与到了多媒体音乐的创作过程中去。如今的表演艺术家就是过去的音乐家。我认为不管什么样的音乐，只要能融入时代就会受到欢迎。这就像在 Youtube 上常常出现的、我们所说的在卧室中创作的 DJ 们的创作活动。

事实上，Funk! Fred 是一个拥有多种宗教信仰、成长于伦敦多元文化的黑人形象，这种形象正是我们寻找并渴求的身份。我的信条就是时刻保持一张笑脸，“一个充满爱心的种族的一员手握巨大的贝斯”。它的意义非凡，特别是来到美国后，耀眼的发型和着装风格让我们与众不同。至今我仍能记起霹雳舞舞者和他们的穿着打扮。在我们社区，直到说唱乐队 Run DMC 出现并且人们开始喜欢霹雳舞时，霹雳舞才得到认可。在霹雳舞表演过程中，我们能根据不同的舞蹈节奏辨别不同的舞蹈

[1] 博登(2005)创造的一个词。

音乐。

但音乐创作已经发生了巨大的变化。艺术家和表演都有了价值。艺术家能够成立唱片公司、创作发行音乐。粉丝们能够通过 Twitter 和 Facebook 等社交工具与艺术家们保持密切联系。

107 Jazzie B 的创作方式实现了新形式的音乐创造。这种创造与“整个生活”息息相关，因为它将明星 DJ 的服饰营销活动也作为发展俱乐部文化的一种途径。“心灵相通”的所有音乐都与特定的社会背景、人生信条、音乐风格和生活方式密切相关。这使得“心灵相通”在美国受到崇拜。Jazzie B 为促进 DJ 发展、体现 DJ 价值、形成 DJ 惯习做出了贡献。

刘轩（艺名 XUAN^[1]）

刘轩并不是一位典型的台湾人。刘轩出生于台湾，8 岁那年移民美国。像很多亚洲中产阶级家庭一样，父母希望刘轩学习一种乐器。刘轩 5 岁那年开始学习古典钢琴，一直坚持到 20 多岁。移居美国后，他对流行音乐产生了浓厚兴趣。他早期流行音乐生涯主要是参加学校乐队，为剧院彩排做钢琴伴奏，为“追女孩而弹奏”。同时，他因在古典钢琴上很有“天赋”，被选入茱莉亚音乐学院预科班。刘轩非常了解音乐家们的创作方式。他常常在唱片店里“闲逛”，也像其他喜欢音乐的少年一样购买唱片。大学期间，刘轩开始“买自己喜欢的音乐”“买专辑”“收集唱片”（这是 DJ 们的惯习或“生活方式”，也将“买专辑”作为形象资本的“表现方式”）。

刘轩主要在俱乐部和公司活动中做 DJ，在后者中，他将自己定位为“音乐指挥”或“节目策划人”（刘轩既做公司活动的 DJ，也做夜总会 DJ）。DJ 在俱乐部活动、公司活动和时尚聚会上的角色因情境的不同而有所差别。这些差异将在下面的内容中提到。DJ 角色的差异会通过社会创造活动、不同音乐风格（受到具体音乐舞蹈和公司活动情境的限制）体现出来。

在刘轩看来，DJ 的创造力包括以下因素：特定社会文化背景、空间、制作和特定群体对音乐的消费。打碟则体现了他的舞台形象和风格，这些会因背景的改变而改变。对刘轩来说，这意味着：

[1] XUAN 是刘轩的艺名，以大写字母的形式呈现。

“我的名字与浩室音乐密不可分，同样也与公司活动、时尚高端俱乐部活动有关。”

观众的品位不同，俱乐部和公司活动情境也是多种多样的。刘轩可以面向各种品味的观众和音乐情境演奏，也渐渐赢得了名声，拥有自己的风格成为了一位能够不断探索和再创造各种流行音乐、满足大众不同品味的DJ。

刘轩：“人们的喜好不尽相同。有人喜欢劲爆的节奏，像‘经典老歌混音’，但节奏要更快……在俱乐部中，也有观众会给予及时反馈，但他们不是直接告诉你演奏什么，而是将内心活动体现出来。我会回应并与之互动……你必须熟知这种情景……如果活动以‘新派’和‘高科技舞曲’为特色，那么专业的活动组织人员会向DJ们点头示意……重要的是要坚持适合我自己的音乐风格。”

DJ必须有自己的习性，保证创造力能够源源不断地涌现，同时也不能为特定惯例束缚，要乐于尝试和挑战新的创作方式。DJ的创作技巧包括变化技术和空间的用……108途，善于混音，能在特定的俱乐部文化中依靠音乐和技术获得影响力。刘轩认为，从创造过程来看，人们对DJ的期望也有差异：

刘轩：过去，人们认为唱片最新颖的音乐家才是最出色的，当时DJ们会花费大量时间寻找唱片。在搜集音乐素材的过程中，你的脑子里就会考虑如何安排歌曲的顺序，怎样安排才能调动观众的情绪。但是现在，只要拥有广泛的乐队关系，DJ就可以获得无数罕见的唱片。所以，DJ们更加注重挑选合适的音乐风格，并将唱片安排妥当，以体现“你”与众不同的风格。有些在录音棚工作过的DJ，包括我，会根据自己的喜好采编音乐，以创造独特的风格，实际上就是按自己的风格和爱好混音。我接受过正式的音乐训练，所以与其他DJ不同的是，我会在打碟的同时弹钢琴，这给我的表演增添了听觉和视觉的新意（这也是其他DJ做不到的）。另一种方式是在现场表演中使用具有独特功能的新技术和新设备。如专业DJ工具软件（Native Instruments Traktor Pro）、Ableton Live和APC40控制器，后者能让DJ同时混合四种音乐，或者现场再采集、再循环，使DJ能够在紧张的氛围中创造新音乐。对DJ来说，现在是一个绝佳的时代，因为现在有很多演奏工具和方式，但对我而言，演

109

奏最重要的就是把观众引入情境，然后慢慢调动他们的精神、身体和灵魂。怎么做并不重要，过去DJ往往混合两种音乐，我觉得混音数量上没必要比这个再多。

音乐的社会价值和象征价值都体现在音乐创作与音乐消费的关系中。阿塔利(1985)告诉我们音乐不仅具备精神价值，更具备经济价值。阿塔利在音乐创作、地点创造和音乐运用的过程中利用了影响力和创作技巧，这让他意识到，像西方古典音乐一样，地方音乐和特定音乐的创作实践是可以广泛运用的。在本地化的过程中，阿塔利认识到了音乐创作的实体价值和想象价值，这些价值是在音乐实践与空间和地点创作紧密结合的过程中形成的。

刘轩：当然，我也受到了本地文化的影响。但我仍能够在作品里将不同文化融入到本地文化中，如“西方流行音乐的敏感性”与“先锋舞蹈音乐的气氛”。

虽然很难平衡音乐的商业要求和创造力要求，但没人能够推翻或挑战这场“博弈”。虽然他们并不相信这场博弈，但出于音乐研究的必要性，他们仍努力在允许的范围内培养自己的兴趣（布尔迪厄，1990）。

音乐曾经非常强调在舞蹈俱乐部和公司活动中的影响力。DJ们就像在表现特定的社会空间创造力，这种力量能够营造氛围，影响人们的情绪。

刘轩：我认为台湾的影响力很大，这里的人们适应性很强。这让我可以融合各种各样的音乐风格……我觉得，如果DJ将老歌重新打造成新的音乐风格，艺术性俱乐部成员也会承认这种艺术效果。

这段话体现了刘轩理解并塑造台湾俱乐部惯习的方式，也表明在音乐安排遇到某些困难或面临某种选择时，他是如何创造性地做出回应的。换句话说，刘轩“对打碟很有感觉”，表演既特别也自然。他显然也受到了文化规则、体系、法律、结构和价值观等习性的影响，但这些习性都成功地为他所用，服务于台湾俱乐部里特定社会文化情境中的音乐创造活动。刘轩对共同的文化身份并不盲目，但会受其影响。正是这种共同的文化身份决定了刘轩的习性以及台湾这个场域的需求。这一点能够从进一步增强在这个文化场域自身影响力和资本中看出来。当然，通过多样的表演创作实践分

析并回应特定俱乐部情境的能力也是刘轩作为明星DJ的身份和形象的体现。

在舞蹈音乐中，DJ的协调和安排最为重要。这与体育场域中的创造过程是一样的。体育运动员训练量大、体格强健，同样的，DJ也需要充分了解唱片行业。运动员必须尽可能地满足他所选择的运动的要求，例如对橄榄球运动员的要求就跟对长跑运动员的要求不一样。有趣的是，如果体育运动员进入另外一个场域（如公共关系或媒体，而新的工作与他们的体格没有任何“关系”）后会发生什么。最明显的可能就是尴尬了：不仅是说什么或什么时候说的的问题，更重要的是运动员的体格与新环境的关系。他们不知道在哪里活动、怎么样活动，也不知道如何使用自己的面部表情，更不知道什么时候能开口大笑。这些都让他们觉得如离水之鱼，不得其所。

110

因此，从布尔迪厄的观点来看，要想成为在乐坛占有一席之地的音乐创作人，仅仅拥有混音天赋是远远不够的。对于一个DJ来说，要想获得认可、进入社会圈子，渴望、能力、营造特定“环境”的混音技能、对文化资本（包括音乐知识、价值观、信仰和信息）的理解和运用等因素都是必不可少的。所以在被问及他如何为每场音乐活动做准备，以及作为一位DJ他在台湾的创作实践有何特别之处时，刘轩回答道：

刘轩：当然，每一场音乐活动都是不同的。每当得到新的曲子时，我都会把它放入光盘里。因为创作的第一步要求听很多曲目。所以，在此之前，我们必须寻找很多曲目。以前，我们经常去最喜欢的唱片商店找曲目，现在则常在网上购买和倾听曲目。接下来就是听。购买曲目前，我常常快速地浏览一下。买完我会把这些曲目放在iPhone手机中，以便在旅途中听，同时也能节省时间。由于会接触很多不同的曲目，我常常根据风格和题材将它们分类，并把最喜欢的刻录在CD上，在CD封套上写下曲目的名称，将其装入我的CD夹中。以前的唱片都是塑料的，所以我把它们放在隔条箱中。现在，我选择的曲目大部分都不是实体唱片了，所以我将计算机上对其进行分类，然后建立音乐库。在演出之前，我会将所有曲目听一遍，大概清楚曲目的安排。但这一步仅供选择，因为一旦活动开始，我们会根据现场的整体气氛而非预先安排好的顺序播放曲目……我在很多公司活动中做过DJ。每一场活动的演奏和准备方法都不一样。对于公司活动，你必须与客户见面，了解他们的唱片和想要营造的氛围，根据他们的需求安排曲目。例如，最近的一场活动中，客户要求在活动开始时演奏憧憬未来但又稍显冷清的音乐。在活动进行时（类似于鸡尾酒

会),他们需要舒缓而轻松的音乐。所以,准备过程中要按照听众的特点安排音乐。

如果俱乐部情境的“社会性质”就像一场活动,那么DJ会创造一种充满集体感觉的氛围。这是一种独特的创造性活动,与高度特殊的社会规则和文化差异相关。DJ需要传达出一种归属感。这需要通过混音、DJ和观众共同完成。

刘轩:公司活动中观众的需求与舞蹈俱乐部中观众的需求是不一样的。很多公司客户本身不了解俱乐部情境,他们希望每位DJ的演出都是以打碟形式呈现的(在这一点上我是不一样的)。相反,我会和小提琴手、吉他手以及其他现场音乐家共同演奏,给整个演出带来视觉冲击的效果。最近有一场演奏会是为庆祝一家豪华酒店开业,我与两位女音乐家同台演出,她们演奏传统中国乐器,满足了客户的视觉和听觉要求。

在舞蹈俱乐部中,人们肯定会跳舞,但这不是最主要的。几乎没有俱乐部是完全为了跳舞和音乐而设的。人、酒、女孩、激情和吵闹声正是俱乐部成员想要的。这意味着在特定的活动中,创造力、原创性和社交友谊之间存在着密切关系。尽管如此,音乐作为唯一的文化因素,几乎在所有俱乐部的宣传单上都会出现。这进一步体现了音乐在当下社会中的重要地位。一般的音乐类型会被具体标明:如“高科技舞曲音乐”“硬核摇滚乐”或“另类音乐”。音乐风格会通过DJ的风格得到强调。刘轩演奏的音乐大部分都是家庭音乐,还包括很多体裁,如“低音节奏强的音乐”和“灵魂音乐”。这意味着他有时喜欢“低沉的音乐”,但正如他所说:“当氛围热闹起来时,我也能转换为更加激烈热情的风格,甚至能演奏碎拍音乐。”虽然他不演奏迷幻舞曲和霹雳舞曲,但确实承认“现在很多音乐之间的界限已经逐渐模糊了。”

创造性活动受到时代的影响,很多东西也都无法用剧本表现出来。刘轩的音乐风格也包含亚洲音乐因素,通过旋律表现出来,然后被用作舞曲。在台湾地区,舞蹈音乐与公共场所和商业俱乐部的风格、空间、商业和文化影响并存^[1],这种模式同样存在于罗伯·帕特森的演奏中。

[1] 托普(2004)对主流情境和亚文化情境中不同风格的俱乐部和音乐创作实践做了详述。

罗伯·帕特森

罗伯生于纽约曼哈赛特，就读于纽约郊区赛特科特的一所公学，并在纽约完成了大学教育。2002年7月，他在大都市芝加哥举办了第一场大型现场演奏会。此后，他参加了很多舞蹈演出。^[1]罗伯称自己是有创造力的艺术家，他的目标可以用下面一段话来总结：

112

罗伯：作为音乐家，我创作并演奏音乐……我觉得自己既可以被称作“创作人”，也可以被视为“工程师”或DJ。但不管怎么称呼自己，我的工作都离不开几下几方面：音乐，观众，创作风格，努力为自己的音乐添加特别的因素并形成独特的风格。

与本章中介绍的其他DJ一样，罗伯的粉丝也认为他很有音乐天赋。罗伯的家庭成员在音乐方面并不突出，他演奏过不少乐器（钢琴、小号和吉他），并在音乐等级考试中得分很高。大学的前一两年中，他创作过独奏曲，弹过吉他，也演唱过原创歌曲。他称自己的“音乐作品是个性自由表达的产物”。作为音乐家，他强调自己的个性，也强调对数字技术的积极作用，因为数字技术可以改变传统音乐家的创作方式。接受过传统训练的音乐家常常会把注意力转移到数字技术上来。

在解释场域内资本竞争时，罗伯提到不同场域之间的转换。这是因为数字技术激发了他的创造力，使他获得了这一领域的资本（公众认可、社会地位、创新性的控制能力）。对罗伯而言，在一个全新的场域（具有新的规则、新的论述和新的创造力）中创造音乐就是用他所热爱的全新方式谋生。下面是他的看法：

罗伯：大学二年级时，在朋友们的启发下我产生了顿悟。两位朋友把我引上音乐创作的正途，至今我仍很感激他们。他们教我如何使用计算机录音，这让我视野开阔了不少。此前，我一直局限于自身的创造，而且很担心音乐创作的风险。事实上，在此之前，我很少使用磁带录放机。因为你知道，不像现场演奏会，我无法控制磁带录放机。所以，学会使用计算机录音后，我才真正走上了全新的音乐创作之

[1] 罗伯在纽约的斯托尼布鲁克有自己的录音棚。他也是一名独奏音乐家，创作慢拍音乐、舞曲和油渍摇滚音乐。他的职业内容十分丰富：为电影创作音乐，为网站剪辑音频，还兼任南布朗克斯 Many Records 唱片公司传播媒体工作室的音乐制作人。他还是自由视频工程师、创作人和演奏者，也是专业DJ。

路。这种创作方式给我带来了新的网络和资源，同时也带来了新的挑战 and 任务……所以，在大学二年级的时候我转学了，开始了音乐创作之路……我创作的音乐充满新意，我的音乐创作实践也扩展到了新的领域。这就像重新学乐器一样，让我十分着迷……我是一个想法很多的人，总是新点子不断。

从经济能力来说，“新的创作路线”与他开放的心态一样都很重要。他的同伴为他提供了音乐创作的工具和网络。罗伯的创作领域很广，从“放克音乐”到“新灵魂乐曲”，再到“电子音乐”。罗伯的音乐创作背景和个人兴趣让他的音乐风格与传统的家庭音乐、电子音乐和超级夜店的迷幻音乐很不一样。

113 罗伯：我曾经是充满创造力的歌词作家，我最喜欢的艺术家是涅槃乐队，但从未听过好的电子音乐。大学一年级时，我接触到了苏格兰爱丁堡的二人组合加拿大木板（Boards Of Canada）、“阿塔利少年暴动”（Atari Teenage Riot）乐队和“大举进攻”（Massive Attack）乐队的艺术家。我在多伦多见到过“电台司令”（Radiohead）乐队，他们的演出完全颠覆了我的世界。我从未听过也未见过现场采样，这次演出让我深受鼓舞。我买了转盘、采样器、罗兰909电子鼓，从此开始了我演奏事业的新方向。

在竞争中渐渐取胜时，罗伯意识到，他新的创作方式很受欢迎。

罗伯：2007年，我赢得了“艺术进步·艺术家比拼”（Art for Progress Clash of the Artists）DJ大赛。大赛的主要奖励就是提供在“冬季音乐祭”上现场打碟的机会，这次经历棒极了。作为一名DJ新手，能拥有这么忠实的粉丝（特别是网络粉丝）我很幸运。我记得当时参加了比赛，并尽可能让人参与投票，但不一定要为我投票。我不想成为一个自私自利、只为自己做宣传的演奏者。在投票结果中，我名列第三，在现场比赛中成为了冠军。

在比赛中获胜也是一种文化资本，获胜后艺术家们也可以在场域中获得新定位。对罗伯而言，作为一名DJ，对他创作的认可，正体现了粉丝们对他的支持。他所讲的创新并不是对传统音乐的公然挑战，而是一种新的、有象征意义的打碟方

式：以不同的视角看待观众、合作创造的新方式、音乐风格和社会环境，这些都是创造力的构成因素（用布尔迪厄的话来说就是逻辑），这些因素也都被用于他的DJ创作的实践中。

罗伯：你的任务就是让人们跳起来，兴奋起来。你必须能够读懂人们的心思……能让一群人完全沉醉于你所做的事情的感觉再好不过了。每个人都想开开心心玩一把，如果你也能作为其中的一分子，演奏合适的音乐，关注正在播放的音乐和人们的反应……你会有一种集体感……就像我的粉丝们，我是在俱乐部和网上认识他们的。这些都是多亏了神奇的网络。舞蹈音乐和俱乐部也是这种集体感的一部分。这么说吧，在这种环境中，你不必为了融入氛围做出任何改变。这既不是适应的问题，也不是小团体主义，一点都不是。随着鼓点舞动的感觉很美好。这也不是故意营造音乐风格的问题……你有权力让这个夜晚随着你的节奏舞动。在我看来，最关键的是技术问题，要能敲鼓，会混音。剩下的问题则完全由我控制。

确实，打碟不仅仅是都市舞曲的混音，更重要的是音乐品味问题以及对年轻人品味的了解。这种DJ表演不仅能够让你自由选择不同的音乐风格和混音方式，更重要的是能够体现这种选择的意义和价值。在亚文化舞蹈音乐活动中，这种表演特点虽不是一定存在的，但总会有所体现。就DJ表演而言，俱乐部活动并非单一的活动，不同的人群会有不同的音乐爱好，他们也会分布在俱乐部不同的房间里（如家庭音乐在俱乐部一层，霹雳舞音乐在另外一层）。DJ的工作就是作曲、安排、创作并演奏其他艺术家唱片的混音。重要的是，DJ演奏本身并没有太大的区别，演奏创造力才能体现DJ们在场域中拥有的资本。

罗伯：要想成功，你必须了解很多事情。这不仅要求我们具有创意。在DJ这条路上走得越远，你就越能认识到这一点。我每天会在音乐上花费12到15个小时。我渐渐意识到，你创作什么音乐、选择什么风格并不重要，因为无论如何，我们都要遵守规则、改进规则、最终突破规则。拿高科技舞曲来说吧，这种音乐总是依赖于技术，这种音乐风格也因创作人选择电子鼓和合成器的创作过程而得名。同时，创作人越不受技术的束缚，就越会受人尊重。但如果创造力不依赖于技术，这又是另外一回事了。在不断追求新的音乐创作软件或音乐合成器的过程中，人们最终会欣

114

赏技术的价值……我觉得我现在做的就是让“普通”特殊化,让“新颖”普遍化。

与DJ演奏创造力一样,在DJ和俱乐部文化的互动中形成的定位、情境和亚文化资本不仅是演奏创造的来源,也是模糊创作和消费界限的音乐素材产生的源泉。通过对新技术的运用,DJ们彻底改变了音乐创作的方式,也挑战着现存的音乐理念。有例子表明,混合音乐使单一音乐不受欢迎,甚至会完全代替单一音乐。随着折中主义的盛行,DJ们开始将当代音乐与都市舞曲混合,通过改变传统音乐理念和其存在的场域方式,实现混音。澳大利亚顶级DJ和创作人西蒙·勒维克,被称为“律动终结者”,他的创作方式也体现出这种特点。他创作、录制并混合了很多澳大利亚知名艺术家的唱片,也因此成为国际上第一个知名唱片艺术家。

西蒙·拉维克(艺名“律动终结者”)

西蒙出生于澳大利亚,最初是名嘻哈音乐DJ。2000年,他曾在澳大利亚“内阁”之声俱乐部(The Ministry of Sound Club)国家系列中担任重要角色,也参与了“内阁”之声的其他几个歌曲汇编。除了作为唱片艺人、唱片制作者、DJ,他还为可口可乐、耐克、沃达丰等公司制作商业宣传片和电台宣传广告。他目前住在洛杉矶,除了主持音乐节目,创作音乐外,他经常以国际DJ的身份做客欧洲、澳大利亚、美国的各大俱乐部。因为幼年特殊的文化环境和城市生活经验,他早已掌握作为DJ理应具备的各种理论知识和实践技能。从广播技术到开拓性的迪斯科俱乐部工作经历,西蒙独特的DJ风格正是产生于一个紧密相关的当地网络体系,而迪斯科工作就运用了混音、“节拍”或“碎拍”的叠加^[1]以及融合了MC^[2]的摇滚和放克音乐样本。企业技能的运用证明了这种冒险活动和从小积累文化资本的可行性。

西蒙:我在澳大利亚阿德莱德长大。我的继父是广播站长,他建起了阿德莱德第一座广播电台。以前每到周六下午,我母亲总会去那儿,我也会跟着一起进去,有时会在唱片储藏室玩一会儿,有时还会给自己录磁带。后来有个人愿意教我怎么

[1] 托普(2004)把“鼓点”解释为“一段康加鼓独奏或小手鼓独奏,一段停顿或者简单说来,鼓手在设计节拍——如果用两张转盘重复播放某一部分录音,把一张转盘的指针拨到开始处,另一张一直继续播放,这些就能分离出来。用这种方法制作的音乐叫节拍或碎拍”(p. 236)。

[2] 西蒙是第一次将MC融入唱片的先驱者之一,他运用的方法以“咆哮”“仓库”“艺术”这些技术为主。

使用“控制盘”，也就是控制录音室里的设备……我也会找机会在值夜班的时候溜进播音室，整晚疯子似地录制那些混合磁带。

后来我在高中做起了广播，一周一次……17岁左右正是经常出去的年纪，在高中生活的最后两年我几乎天天往外跑，在17岁之前我便做起了夜总会的DJ。我隐瞒真实年龄才进入夜总会，不久便彻底爱上了这份工作。我们正讨论的是80年代中期到后期这段时间。我正做DJ的时候，这里迎来了第一轮嘻哈文化狂潮，接着“豪斯音乐”也席卷而来，一切都变得不一样了。而我的世界也彻底颠覆了。在嘻哈文化中，你可做的有三件事：跳舞、涂鸦和DJ。我舞跳得不好，也没多少艺术细胞。真正让我快乐的是音乐，我还是做起了DJ。我总是为朋友们录制磁带，跟他们分享最棒的音乐。

对于我来说，分享音乐就是我的工作。在舞厅做DJ越久，我越能理解何为DJ，其背后真正的规则是什么。这件事看上去很容易，似乎是种最基本的技术，一天就能掌握。而多年来我一直在做的更像是一种节目，我能够读懂人们，能带他们走上音乐之旅，能让他们在寂寥的夜晚尽情舞蹈。能在夜店起步工作，我觉得很幸运。我每天从早到晚工作八个小时。这样一直工作让我更好地看透人们的想法。我觉得作为DJ，最重要的是知道下一首要放什么歌。

西蒙认为DJ和俱乐部人群是相互合作、共同创造的关系。他是最先在澳大利亚使用碎拍音乐的先驱者之一，他将节拍与特定的声音及个人神秘感和身份认同融为一体，以此与人们建立起紧密的联系。他的艺名“律动终结者”是名人身份的“标志”，渗透在他DJ工作的各个方面。西蒙得过很多奖，收到过多次提名（包括“国家最佳DJ”提名）。他的歌曲《另一个来了》（*Here Comes Another One*）是著名的澳大利亚（世界范围内广泛流行的）真人秀节目《公寓》（*The Block*）^[1]的主题曲。西蒙最近也成为了炙手可热的特邀演出嘉宾（见图5.4）。

西蒙：我很早就学到在晚上工作需要遵守一个“三播”规则。这是我和其他DJ们出去消遣时学到的技巧。所谓“三播”规则就是播放一首他们熟悉的，再放一首他们不熟悉的，最后放一首他们喜爱的。当然顺序不一定非要如此，但DJ外出工作

[1] 见 [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Block_\(Australian_TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Block_(Australian_TV_series)) 《公寓》是澳大利亚一部电视纪录片，在9个网站上均有播放。内容是4对夫妻进行比赛：他们分别装修公寓里的一套房子，最后看哪组夫妻拍卖的价格最高。

或者参加婚礼时总会遵守这个规则。我在夜总会工作时就按照这个规则，效果很不错。当你观察人们的时候，你会知道你播放的歌曲是不是很有激情，你要做的就是让人们马上精疲力尽。如果你想让人们多留几小时，当然，如果你喜欢这些客人的话（除了其他的嘉宾DJ，这似乎成了DJ业的一种文化），你得把吧台也利用起来。你要用几首歌激起人们的兴趣，让他们尽情舞蹈，等他们累了就会去吧台点些喝的，休息好了你还要继续让他们回来跳舞。开始工作的时候我很开心，觉得这是份了不起的工作。只是要连续八小时保持精神振奋实在很难，也相当辛苦。

如今的俱乐部文化已经发生了很大变化。DJ在相当程度上成了一种名人崇拜。印着你名字的宣传海报将会摆在一个国家最棒的舞台上，然后由你的乐队进行宣传，这就是如今的DJ文化——特邀嘉宾。人们为你而来，他们信任你的乐队。他们当你是艺术家，相信你的品味，他们把你推上了这个位置，满怀信心地追随你的脚步。他们知道你能给他们带来什么。我的经历是这样的，特别是最近十年：从夜总会DJ到自己录制歌曲，然后跨越到流行音乐歌星（当然只能做15分钟），最后是流行音乐DJ。在美国人们叫我“GT”或者“律动终结者”，在“跳起来”乐队（Jump Jump Dance Dance），我是负责写歌创作和风格混搭的西蒙。在澳大利亚，我是“GT”，是DJ，也会像“化学兄弟乐队”（Chemical Brothers）那样举办灯光闪烁的大型演出。还有一个DJ圈……我所说的“DJ工作”指的是你有自己的设备，或者作为特邀演出嘉宾进入俱乐部，住在豪华的旅馆，华丽地登台表演。我花了近十五年的时间才有了自己的市场，打出了自己的名声。

117 重点是要构建特殊的知识体系并使其品牌化。掌握社会历史背景和文化资本十分重要，我们需要靠这些去“读懂”人们的价值观念。另一个重点是风格，创新型混合录音及其技术、录音技术、数字资料的风格及其整合。DJ的实践逻辑隐含在以下要素中：身份的构建、名人的地位、不同场景、俱乐部及DJ圈中DJ的风格。DJ的成功与否在于个人对风格和技术的掌握，但大多数情况下，DJ能否成功是由生活方式和个人特点决定的，而这又与俱乐部的艺术风格密不可分。

西蒙：准备一场特约演出会让我开始思考音乐。在前十五年，你会把大量的时间都耗在唱片店，每周都要好几次去买进口唱片。现在就方便多了，只要上网浏览网店就可以。如今虽然我演奏的大部分音乐都已经发布，但你还要花时间听

很多音乐。想一想某场特约演出，你要做很多准备，要考虑到俱乐部的风格、空间、地方等等这些东西。你要考虑是做的个性些还是商业些，你想营造怎样的气氛。然后要想到曲目，第一首是什么，第四首第五首是什么。你要想到潜在的目标方位或者目标点，你会在这几点之间转换，还要想到在哪里转换，在哪里改变方向，在哪里可以稍作徘徊。这些点都很灵活。你必须随机应变，因为人群的反应可能与你期待的大相径庭。所以你要能够迅速转换气氛，防止意外情况的发生。

我做DJ的时候，总是在想怎样把一首歌融入另一首歌，并通过两种不同音乐的融合创造出新的音乐。这就是我最喜欢做的事——音乐混搭。

科技大大促进了不同创造力的产生。它让DJ可以改变、适应、解构、创新、运用多种方法进行混合录音，以满足不同人群的需求。DJ实践的基础：(i) 音乐体现着社会联系；(ii) DJ与俱乐部人群间的对话；(iii) 一种独特的批判性的倾听和选择，这对DJ的创造力至关重要。

西蒙：流线胖小子（Fatboy Slim）是我最喜爱的DJ之一。他一直鼓舞着我，是我的超级偶像。我还记得他是什么时候表演的混音单曲《Rockafeller Skank》。在澳大利亚一个盛大的节日上，我们一起进行“大日子”（Big Day Out）巡回演出，他还有一份当时的音频。事实上，他混合了《滚石》和《满足》的片段，这简直难以置信。人们都震惊了，因为他们听到了由两种经典音乐混合而成的新型音乐，这太让人兴奋了，之前从未有过这种风格。这对我来说也是重要的转折点。你知道吗？我当时就惊叹了一句“好”！现在我一直遵循着那个想法。我会对事物进行解构，或许不用那么明显的方式，只是稍稍个性一些。这差不多就是他的风格，他在这样做着，而且做得相当出色。

我制作自己的声音，创造自己的气氛，这就是我的追求，也是我的乐趣所在。这就是对技术的运用，显示你在歌曲解构与重组中敏捷的身手和高超的技能。你手上必须有工具，你必须知道自己的风格，这样才能进行对某种风格进行重组，把它重新推入市场，这也是一种自我营销。作为DJ，你会把自己当作创造者，是富有创新性的个体。我觉得自己还没有创造出一种风格，不过我在歌曲混搭方面有了不少重大的发现，这对我我和我的舞者们来说都很有吸引力。站在世界上最大的“游戏”

之一的高处，意味着你是人们眼中的名人，获得格莱美提名是主流社会作为整体的组成部分。

118

西蒙发现自己正处于一个充满活力、不断变化的过程中。作为DJ，他处于不同的社会文化背景中，参加着特定时间、特定场合的实践活动。西蒙把DJ说成一种“游戏”，人可以进入游戏也可以退出。DJ本身就是在特定地点、会场及时间条件下产生的，DJ的规则也就由其间的社会文化条件来决定。正如我所说的那样，DJ占据了某个特定的时间和空间。他们是优秀的表演者，是赢家，且遵守着特定的规则体系。这些规则控制着游戏的玩法，规定着什么能做、什么不能做，以及如何处理异常情况。然而，对DJ来说，直觉和游戏感觉与熟练掌握步骤过程同样重要。DJ们内心似乎愿意遵循惯例，他们会立刻与游戏本身，与其他DJ们建立联系。游戏的“规则”关乎以下两点：一是“与人群交流”的创造性意识；二是西蒙提到的、人们普遍接受的“通过解构和再次重组，把两种不同的录音融合在一起组成第三种神奇的音乐”。这种行为在某些风格中并不曾出现过，但却大量出现在GT的作品中。人们把演出场地或俱乐部当成一个现场，一个代表社会活动的、有着固定结构的空間。

对西蒙来说，DJ活动是典型的、有结构的场域，在实践中也是如此。也就是说，创造力产生于舞蹈俱乐部的实时表演中，产生于DJ与舞者们的相互交流中，他们不断寻求双方能够共享的最佳音乐——根据演出场地的意图和局限性不断去创造或者接受创造。DJ们既具有高度协作性，又具有高度的个体性。

西蒙具备丰富的知识和技能，能够鼓动影响一群人，这就是他出名的地方。他有着一系列相关资本，他拥有社会资本（就是必要的社会关系和个人魅力），能为自己带来很高的声望。这让他有大把机会决定参加哪种特约演出、如何根据人群的反应行动和思考，如何把握机会。他掌握的音乐风格、流派知识、对优秀文化成分的“高品位”（如说唱、打碟、B-Box混音以及节目主持人）使得DJ这种有着嘻哈风格并把自己定位成“时尚引领者”的独特群体得以为人们所接受。打造DJ的社会地位及其神秘性将DJ与人群联系在一起。这个过程也是DJ们久而久之采取的一种策略，即通过关注DJ事业顶峰时期选择的俱乐部、特约演出和群体来定位自己。

结语

在当代社会，将创造力归于某个特定的创造者这种想法导致人们用十分狭隘的方式赋予音乐真正的意义（如在俱乐部中），这种方法只是基于审美而不是对文化活动的理解。要了解这一点，我们要运用音乐理论还是创造力理论呢？事实上，这两部分是密不可分的，一部分是因为理论与DJ实践结合的方式，另一部分是因为创造舞曲往往是偶然性的、相互性的（就像乐队里低音大提琴手和鼓手之间的相互作用），DJ靠的是对舞者的了解和与舞者间的互动：包括年代、风格、品味、价值观。爵士贝斯手可能会从鼓手那里借用一段反复出现的乐段，就像钢琴家会反复用到低音谱上的乐段作为伴奏一样。同样的，互动关系包括DJ与舞者间的相互交流，对那些经常一起表演的、经验丰富的即兴演奏者来说，这种判断和交流是自发性的，甚至是出于本能。

DJ与舞者们的关系至关重要。从根本上说，DJ和舞者们都需把握彼此的意图，前者通过自己的表演，后者通过舞蹈，两者都体现了音乐创造力的多维性，不管在创意方面，还是人们在俱乐部内体验到的意义和价值。DJ的工作包括：将俱乐部内由某种虚幻的平行世界激发出来的创造力形象化并赋予其意义；在电脑上创建播放列表；旋律模进、节拍对应以及为观众进行现场混音；通过不同音乐的相互作用激发人们的热情。一个DJ口中的创造类型往往不是固定的，总是从一种情形转换到另一种情形。同时，他们有着明确的社会文化背景，还要顾及到各种次要风格，这些通常由一个短的风格列表决定（如“科技舞曲—硬核摇滚乐—另类音乐—迷幻舞曲”“雷格乐—嘻哈音乐—丛林音乐”“放克—灵乐—浩室音乐”）。

119

DJ总是与特定的声音、群体密切相连，所以DJ是音乐的唤起者，他们使得新型创造力得以产生。DJ地位的变化隐含在以下因素的共同作用中：年轻人、媒体以及塑造特定音乐形式和风格的文化条件。DJ的习性——明星制造者，“就算是像滚石这样的乐队也不免卷入“迪斯科文化”的狂潮，即使他们的成名主要依靠杰出的演奏家米克·贾格尔（Mick Jagger），吉他大师凯斯·理查德（Keith Richard），和一系列特约演出和现场表演”（桑顿，1995，p. 31）。DJ的表演创造力允许也需要进行“创造和即兴演奏”。^[1]然而，DJ同时还必须遵守“游戏规则”。此外，创造力可以表演、可以转换；它们体现了某种集体行为的肢体表达方式。不同的声音在现场相互混合，碎拍与其他音乐要素融为一体。创新的过程既体现了时间上的调和，也体现

[1] “创造和即兴演奏”由布尔德厄提出。

了技术上的调和。这是一个分解与重组的融合。^[1]

“创造力”一词始终被采用为单数概念，是因为人们普遍（误）认为创造力是通过个人实现的，而不是通过公开的集体创作形式。然而，正如我们所看到的，我们必须拓宽“音乐创造力”的概念，不能将它局限为独立的个人行为。在唱作者和DJ的情况中，我们必须认识到不同创造力的认识方式和回报方式是存在差异的。“迪斯科文化”的特殊声音是区别DJ们的关键所在。DJ与舞者们的相互关系至关重要，双方必须明白彼此的意图，一方用舞蹈交流，另一方通过DJ表演进行交流。DJ生活在以舞蹈和舞蹈文化为中心的社会空间——生活在“场景”中，这个“场景”是CD、DJ与舞者相互作用的产物。

虽然在五六十年代也不乏优秀的说唱和迪斯科音乐，70年代迪斯科舞厅盛行，80年代俱乐部和锐舞兴起，但DJ的创造力、舞蹈文化及其实践的重要特性却很少有人关注。特定的俱乐部文化与特定的场所、品味密切相关。俱乐部人群（他们不叫观众或者粉丝）聚集在一起的基础是：相同的音乐品味，媒体共享，最重要的是志同道合。特定的俱乐部文化代表着特定的意义和价值观，反过来，就是要把文化的意义和价值作为一个整体与之建立联系。这些文化包含着某些界限并不分明的团体，流行文化中真实和合理的等级标准以及何为“当代”的判定准则。

人们在这个领域已经做了大量工作，尤其对年轻一代的社会和文化层次进行了经验研究。^[2]桑顿（1995）是首次系统讨论舞蹈文化的学者之一，她运用了布尔迪厄提出的方法，这一点影响深远。近代的文学作品^[3]深入探究了许多共同话题，例如从人种的角度探索当地俱乐部文化的社会结构；着重于舞蹈文化的积极层面；俱乐部生活方式（跳舞、音乐、穿着、和那种“氛围”）会为其参与者创造新的身份。许多文化地理学家和流行音乐学者（班尼特，2000；休柯尔，1994）曾在很多领域做过研究，如布鲁斯、民谣、乡村音乐以及它们存在的场所。随着新型音乐实践的本地化和形象化，“本地另类音乐”这个概念开始出现。休柯尔详细记录了这一概念，指出“有了消费者认可的‘品牌商标’，本地音乐才可能有市场”（1994，pp. 210~211）。

本地化和青年文化与俱乐部文化的产生密不可分。在俱乐部文化中，空间因素和地点因素全部融合在城市舞曲形式中（例如灵乐、浩室、科技舞曲和丛林乐曲的

[1] “分解”一词由柏林特(1987)提出,指的是分解音乐材料以及思想重组的过程。

[2] 详见贝克尔(1963),福瑞斯(1978,1983,1988,1996)福瑞斯及其他人(2001);桑顿。

[3] 详见朗赫斯特(Longhurst)。

俱乐部文化), 得到了很好的效果, 正如本章中Jazzie B、刘轩、西蒙·拉维克和罗伯·帕特森所展现的那样。这些来自不同地理位置的DJ们共同形成了一套文化资源宝库, 其中说明了独特的“场景”和“氛围”如何阐释并促进了转换社会空间表演创造力的产生。

本章重点

1. DJ是个人创造与集体创造的独特融合: 是从社会空间体系下的表演创造中产生的风格与声音的集合体, 这种创造是集体性的, 界定了不同的城市音乐空间。DJ的实践活动十分注重团体身份和舞蹈俱乐部之外的各种团体关系, 把“氛围”看作一种鲜活的文化, DJ们负责在其中打破隔阂。到现在为止DJ既是“原创音乐”的收集者和演奏者, 又是俱乐部群体的调和者和管弦乐编曲者。在这样的环境下, 流行音乐的制作和接收会产生一系列可能的行为。DJ活动使得DJ以某些特定的方式与群体进行相互交流, 并以人们期待的方式进行表演。DJ活动中包含的社会空间表演实践迎合了城市混合舞曲取样音乐中所蕴含的当代音乐的折中主义。当运用社会空间创造力技术进行编曲、混音、表演、合并真实音乐和取样音乐时, 或者当DJ与群体通过音乐创造出独一无二的情景时, 这个过程本身就产生了表演范围内的社会关系。社会空间创造力在DJ实践中得到了很好的诠释, 这些实践永远可以改变、适应、尝试并且能创造性地运用各种技术和混音打动真实时间和空间内的不同群体。
2. DJ们很注重舞台角色, 希望创造属于自己的声音。DJ们如何运用乙烯基唱片也十分重要。有些DJ会在家做数码“布景”, 而其他的会“现场”做。能做到与众不同、有自己的风格非常重要, 当然拥有一个稳固的粉丝团也同样重要。变化表演创造的主旨或者特色自始至终都是原创性、创新性和真实性。原创性包括声音的“原创性”。从这个意义上说, 不断变化的科技和日益丰富的录音资源本身就是DJ们创造出来的新型表演乐器。真实性是指顺应社会群体或者亚文化群。两种创造力形式都需要对社会背景、场所和群体深入了解, DJ先根据规则制定一个战略行动目标, 然后带着产生实践的可能性和多种选择进行表演。然而, DJ同时也会受到变化表演创造价值观和期望的驱使。当创造过程中新的风格或组合在音乐的微观社会表现中产生了新的潮流和时尚时, 创新性便产生了。

1. 所有的DJ在重要的方面是相似的。所有的DJ在重要的方面是相异的。这两个说法中是不是有一个对于了解DJ活动和DJ创造力更重要些？为什么？
2. 空间性和DJ声音系统的关联性在一系列实践过程中都起到了重要作用，那么这种关联性对于在舞蹈俱乐部构建“基于场所”的各种身份以及证明音乐创造力的个人性和集体性有什么意义？
3. DJ数字音乐的通量存在形式具有转换社会关系的特殊能力，这会产生什么影响？



本章将介绍三位当代作曲家的音乐创造实践。他们探索了音乐厅、歌剧院、音乐剧场以及流行音乐演奏会等多种场合中的作曲方式。

作曲涉及多方面的音乐创造力。本章所讨论的创作实践包括从个人到集体、从单一文化到多元文化，以及来源于听众的作曲方式。这三位来自不同文化背景的作曲家的音乐创作包含着复杂的技术和时间因素。在与一些当代乐队（Topology 乐队、Elision 乐队以及 Crash 乐队）的合作中，参与创新，挖掘创造力也十分重要。

作曲家对演奏表现创造力发展的理解包括：1. 对演奏中音乐作品的定义；2. 演奏—作曲创造力；3. 体现演奏—作曲创造力的录音。作曲家与当代乐队的交流和沟通常常影响他们对上述概念的理解。

本章主要侧重以下几点：1. 音乐创造力可来源于个人对内心世界的表达。这是个体作曲家的行为。同时，也可能来源于对外部世界或社会行为的描述，在创新演奏实践中用到的参与和即兴演奏方式中体现了这一点。这种实践与当代专业乐队使用的科技也有联系。2. 同一首乐曲在不同场合中的演奏实践也会存在较大差异。与聆听创造力有关的事物包括意境与灵感、自由与约束、交流音乐性^[1]以及原创能力。3. 与当代乐队或表演艺术家合作会带来创作实践的发展，比如单独创作的乐曲随后被组织在一起，并结合成新的曲子，或者在同一时间合作创作新乐曲。4. 音乐创造本质可能是基于声音或记谱的，可能是单一或多元文化背景。这种创造是创作、即兴和表演创造的时间形态的表现，并且都能推动新型关系的产生，彻底改变参与者的权力平衡。创作性音乐的演奏包含了大量来自于听众的创造力。

[1] 一个由马洛赫和特里瓦森(2009)创造的术语。他们致力于探索音乐互动性的内在音乐本质。

引言

123

创造力是作曲家的灵魂。长期以来人们对音乐创造力的理解有失偏颇，对作曲家四个创作阶段——准备阶段、孕育阶段、启蒙阶段期和阐述阶段存在不切实际的看法。如今，这种观念已被摒弃^[1]。当代作曲家大多都是科班出身，并在大学任教，因此，他们所处的社会、历史、政治背景与19世纪和20世纪的绝大多数作曲家有着较大的差异。在本书第一部分已谈到，音乐创造力这一概念是随着19世纪对“天才”的误读和崇拜而出现的，但我们不应因此忽略了作为音乐文化核心、最应受到重视的音乐创造力。在我们对音乐创造过程^[2]的理解中，这些误读和崇拜的影响都不容小觑。

艾默生（1989）描述了作曲家的作曲实践，如施托克豪森、利盖蒂、泽纳基斯及贝里奥等作曲家。通过“听觉测试”和“实验分析”，这些创作实践都涉及了试验、错误和验证三个过程。这一技巧颠覆了基于想象音符和照谱作曲的传统作曲实践，转而重新关注对“行动曲目”做出即时反馈的试验程序，而这些“行动曲目”恰恰是新点子形成和发展的基础。数码科技使电脑和合成器结合起来，形成了电子乐器数字接口（MIDI），能够以音乐数码的形式让作曲家连续地记录、存储、修改并监听乐曲的修改痕迹。

艾默生（1989）、伯林特（1987）及格尔（1992）^[3]对作曲的观点提醒我们，单纯、盲目地接受一种理论是存在风险且不恰当的做法。自古典音乐晚期以来，我们对委托、宣传和出版的作曲方式已经习以为常，如今当代作曲家开始对此提出了质疑。他们称，“杰作综合征”不仅过时，而且忽视了真正的作曲实验（格尔，1992，p. 143）。艾默生（1989）对西方音乐实践持批判态度，原因有三点：1. 作曲家只创作同一首曲子的一个版本；2. 作曲家们不对作品进行修改，将创作看作一个一劳永逸的过程；3. 正如批评家所说的那样，作曲家们受政治掮客的操纵和影响。

许多当代作曲家对传统看法提出了质疑，他们更偏好协作完成的听觉和口头作曲，这不仅仅依靠记谱，同时也需依靠合作和即兴创作。可以得出一个结论：即兴创作能够体现记谱音乐和口述音乐的差异。在乐队里创作一首曲子，作曲的过程便是乐队成员和作曲家协作完成的结果。有意思的是，一种被称作“元创作”（巴恩，1997）的新趋势正在兴起。元创作是指音乐表演、团队协作与即兴表演的动态创

[1] 请参见伯纳德和扬克（2010）对此观点的评论文章。

[2] 音乐创造力的当代观念的一个支撑便是，虽然我们都有创作的潜能，但只有少数人才能与天才接触。

[3] 请参见班尼特（1987）、艾默生（1989）和格尔（1992）对此的相关讨论。

作。音乐组织的一般概念反映了涉及超媒体表演的非线性创作过程。这可能包含了爵士表演和基于算法的电子音乐。由此我们可以认为，作曲技巧及最终的曲子反映了多种创作方式之间（尤其是即兴创作和记谱方式）的相互影响。同时，创作和即兴创作之间仍存在一定差异。我们对创作过程及创作目的的不同看法能够体现这些差异。

作曲是一种客观过程

124

有趣的是，坎贝尔和特彻（1997）研究了一系列音乐文化中音乐创造的听觉传统的独有形式，并将传统越南音乐描述为“乐曲”。这种存在于越南中部和南部的节日—宗教流派（nhac le）音乐和室内乐是通过部分记谱保存下来的固定传统乐曲，可通过听觉手段来学习。在这种对传统乐曲的改编式演奏过程中，演奏者有机会诠释自己新的版本。这与越南音乐所推崇的“歌曲的学习是死的，但演奏是活的”的理念（坎贝尔和特彻，1997，p. 36）不谋而合。坎贝尔和特彻对作曲过程的本质做出如下描述：

音乐创造和演奏的重要性高于一切，作曲家形成音乐创意并将其转化成乐曲，这与演奏者对乐曲进行重新诠释和个人演绎同等重要。

（坎贝尔和特彻，1997，p. 36）

从文化角度对作曲的阐释让我们对作曲家的经验有了更多了解，让我们明白作曲是一种无关作曲家的客观过程。此外，一首乐曲既能够作为固定的产品存在，也可以在表演过程中不断演绎，得到重新诠释。这就告诉我们，乐曲可以被看成是一种客观的变化过程，在表演过程中得到不断完善。克里夫顿曾经这样描述作曲过程：

一般而言，作曲家首先需要大致了解应该做些什么，然后才能得到一种具体的感觉，清楚什么是创作成品的结果，而不是原因……乐曲是“感觉和知识”的复杂产物这一概念，是通过仔细体会其中的道理来得出的。如果我们不喜欢赋予作曲太多意义，那么感觉和理解能够帮我们记住其隐含意义的来源……[然而]……创作是通过演奏呈现的……但不能简单地理解为等同于演奏。（p. 78~p. 79）

可辨认的音乐作曲

伍尔特斯托尔夫（1994）曾提出，作曲需要“系统规则”的引导，这种规则阐明了演奏一首“完整乐曲”所需要的作曲构成（p. 118）。马格利斯（1997）和高尔（1992）在书中的看法回应了这一观点，他们都认为，作品理念是作曲的必要前提，能够影响作品被评论、评价以及被接受的方式。格尔（1992）认为，作曲的功能之一便是创造出影响深远的作品，这种作品：

不是普通的简单排列音符，而是在创作者眼中有一定意义的音符的复杂组合，是一组乐谱，是针对特定观众的演奏。（p. 20，粗体为原著所加）

马格利斯（1997）强调，作曲家的明确意图是创造出音乐曲谱，以“记录”创作者的“决定”。他认为，创作的过程是基于创作目的筛选和摒弃的过程，“在创作乐曲的过程中，作曲家思考的内容通常比最终采纳的要多得多（p. 247）”。马格利斯将这一概念进一步发展，指出创作者的意图不仅仅是进行“一种特殊的演奏”，因为演奏自身是不需要诠释的，而创作的本质要求创作者创造出一种“音乐一模进”（p. 244）。因此，创作不仅可以被看作是改编的过程，在表演中不断获得活力，同时也是专注于创造一首“得体”的乐曲的过程。同样地，伍尔特斯托尔夫认为，创作能促进一种可被辨认曲子的产生。例如，他形容了一种“规范”，包含了特定的“特性”。当然，一首创作的曲子同时有着物品和乐曲的属性。

125

19世纪西方音乐界常常将乐谱视为一种永恒的音乐记录方式，作曲家通过作曲来获得音乐版权，使其作品得以保存。在此之前，音乐演奏中并不使用乐谱，而且通常包含即兴创作的元素，在此过程中，演奏者对乐谱进行渲染或即兴发挥（格尔，1992）。格尔认为，乐曲应具备固定的、可重复演奏的乐谱，它能明确体现此乐曲是创作者“财产”。毫无疑问，作曲是西方音乐艺术领域的主导理念。

我们不能简单地说作曲是一种带有明显意图和特定目标的创作，创作行为不是简单地由作曲动机决定。这种动机能引导人们进行如下判断：这首乐曲能否成为艺术品而得以保留或在以后的表演中被模仿。同样，我们也不能说作曲的内容是由作曲动机所决定。近观作曲家的音乐创作背景（正如非西方文化），我们可以发现，创作在每场演奏中都能够获得新生。那么，作曲是否就是产出反映时间变迁的作品的创作过程？创作的音乐是否受到各种组织机构力量（不管是精英阶层还是宗教资助人，不管

是公共赞助还是私营赞助)的影响?这种力量是创作和再创作的基础。作曲家的创作过程是否包括有意识的控制、对意图的澄清、对思想的提炼、评估和改进?我们知道,作曲包含口头和记谱行为的相互作用,或是纯口头产品,因而不会产生可供复制的单一版本。那么,我们如何定义在创作过程中形式不断变化的音乐创造力?

要想回答上述问题,我们必须理解当代古典作曲家们如何看待并实践音乐创造活动。本章的目的就是要从经济、社会、艺术三个角度^[1]探讨音乐创造力在作曲家创作实践中的重要性;最终了解作曲家创作实践中的音乐创造和他们对音乐创造力的看法。我们不是想抹掉不同作曲家之间的差异,相反,我们希望努力探寻创作实践背后的创造力。这说起来很简单,但我很清楚这种分析的难度。我之前也试图进行此类分析,将20个作曲家聚集在一起进行对话,最终得到了大量分析文字,得出的分析结果却是对他们的音乐实践和创造力的误解。因此,我最终选定了“对音乐创作有共同认知”的作曲家,对他们的创作实践进行分析讨论,并将其作为三个不同情境中的范例,他们都是具备卓越技艺和成就的专业作曲家。第一个情境是由高等学府创作、受学术界支持的音乐。第二个是得到商业赞助的电影、电视剧、喜剧和大众媒体音乐。第三个是独立作曲家创作的音乐。

当然,这些作曲家的惯习不是固定的,而且很容易受到外界影响。即使是在高等学府情境下,学术机构也不是影响作曲家地位和成功的唯一来源。学术作曲家还会在学术界之外进行音乐演出,他们的乐谱和录音得到出版,创作的音乐也会受到媒体评价。他们会得到私人赞助,同时也会得到学术机构以外的特殊荣誉和奖励。文化资本可以形成于音乐创作和音乐消费的过程中,例如录音公司、专辑、委托、首演及私人赞助等。这些都能帮助他们出名,并为其音乐创作选择提供社会环境和物质资源。

126

接受采访的20位当代作曲家,大多都是科班出身并在学术界工作,当代音乐也正是在学术界得到探讨、分析并演奏。然而在音乐和另类艺术圈里,也有其他一些支持作曲家的人际网络。这些网络可以形成作曲家群体(如坎贝尔作曲家协会、艾奥斯达纳——在很多作家的倡议下以及在爱尔兰艺术协会的支持下成立于1981年的组织,该组织的一部分成员享受部分津贴,进行全职工作),也可以从属于创造性社区,从事由特定专家(如电子音乐现场编写乐队)指定的编写活动。在这些人际网络中,作曲家们共同决定了网络发展的方向。

[1] 将艺术世界定义为“人际关系网络,人们的合作活动,通过对做事情的常规方法的共同理解,产生一种因艺术而被了解的艺术世界”。

学术组织对作曲家（包括本章提到的来自于爱尔兰、澳大利亚及英国的作曲家）的影响在很大程度上取决于该机构的种类、规模、作曲家与同事间的关系以及所教学生的类型。组织对作曲家的态度、公众和外部世界也为作曲家提供了多元的创作环境。有些作曲家通过在校执教来获得资金，这给他们带来了一定的作曲和表演机会，也为学校注入了新的音乐血液^[1]。

除了学生和同事，学术界也让作曲家有机会与社区联系起来。国家和市政也为新作品的创作、出版和表演提供奖金和表演机会。这也是新作品委托的一种可能的形式，不管是以获得研究资助的形式还是作为机构的一份子。许多大学，尤其是综合性大学都有能力发展自己的支持者，扮演着当地文化中心的角色。作曲家也可以通过举办演奏会来获得听众。许多作曲家都有潜力享誉世界，因此，他们一年到头四处巡演。的确，在作曲家的影响下，大学日益发展成为表演场所。随着在学术环境下产生的室内乐的发展，教学也可能在不同程度上影响作曲家的作品。教学是否与作曲相得益彰一直以来都是众家争论的话题^[2]。但说到底，创造力都是作曲家的灵魂。

所有在2010年5月至9月期间接受过我采访的作曲家都曾享受过经费资助，他们持有音乐或艺术专业的大学文凭，或在机构供职过。其中一些也在大学之外的地方任职，担任专业音乐家、作家、研究员，或在不同的教育、社区单位驻场作曲。音乐创造力是怎样被当代古典作曲家体现、重现的，这一点对理解文化社会最核心的意义和活力至关重要。

127 在本章中，我们将通过一些当代古典作曲家的描述，来探索作曲家的习性和实践怎样体现了创造力。他们的作曲过程究竟有什么奇妙之处？是作曲家们只身一人，长时间地艰苦奋战于一个委托或记谱的作曲项目中的崇高形象吗？^[3]作曲家们会和其他人协同合作，听取他人提出的意见，与他人讨论作曲先后和表演事宜吗？

创造几乎贯穿了作曲家创作的方方面面。音乐创造力是如何表现的，以及它的理论和实践重要性，都是本章将要探讨的问题。对每个作曲家来说，音乐创造都渗

[1] 参见伯纳德和斯万(2010)对这类项目的描写。

[2] 帕斯勒(2008)在1965-1985年对作曲对美国大学的政治经济影响进行了案例分析。

[3] 基于记谱的作曲家创作出一个书面的曲谱。鉴于曲谱在古典音乐演奏中的重要地位，书面的曲谱可以有多重用途。演奏者本可以有不同程度的发挥空间，但是演奏中若未明确说明，有着一条隐性规则——这种自由发挥空间要么很小，要么很大。忠实于曲谱和作曲家，是作曲家和表演者之间的共识。尤其像在本章中一样，作曲家要么都与演奏乐队紧密合作，或都是乐队的创始者。就利萨而言，她的乐队被隐晦地描述为“创造力实验室”。

透了他们的作曲生涯,那么我们是否可以认为,音乐和创造这两个完美的搭档,在音乐家的思想和实践里占据同样的概念空间?我们知道,由于当代古典艺术作曲家有多种创作方式,那么,作为个人而非公开的集体创作的最高形式的创造实践,音乐创造力是否应该以单数形式呈现?^[1]

本章叙述了活跃于爱尔兰、澳大利亚、英国及欧洲大陆的三位当代后古典主义作曲家,提供了其作曲实践的具体范例。通过讨论其作品的特征、演奏中的作品及乐曲的演奏,他们阐述了自己作曲中的创造力。^[2]三位作曲家在学术界成果斐然,同时他们还承担了大大小小的作曲项目,受到来自世界著名文化机构的委托,在大型和独立唱片公司都发行过作品。他们举例说明了多元创造力是怎样随着时间的流逝在社会中发展形成的。

这三位作曲家都表示自己接受过正统的古典音乐训练,并从各种宗教场景中积累了大量文化财富(布尔迪厄,1996)。他们的经历显示了一种“与世界的稳定关系”(布尔迪厄,1994a, p. 56),体现了以不同方式运用、适应新环境以及贯穿于个人和社会日常生活的创造实践。音乐场域常常将个人、合作、集体的创造力研究多极化,这也开拓了一个全新的领域。这些作曲家阐述了一些通过认可、借鉴、建立及融合多元文化合作获得创造力的人物案例。每个例子都来源于各自领域特定的创作实践。

128

在接下来的内容中我们将了解,作为作曲家惯习的一部分,音乐创造力是怎样被定义、描述、探讨、发展、拓展以及随时间而被理性、有意识地运用的。我们听到一些共同的、另类的以及有时相悖的主题,它们之间相互交叉,并与个人及社会空间的主要场景融合。这些都能在多种、重合的创造力演奏中体现出来。

在这20位受访者中,三位侧重记谱的作曲家^[3]阐述了多种创造力之间的重要差异,这些差异不仅存在于态度、方法和价值等方面,同样存在于特定的创作实践

[1] 请参见德里厄齐和威金斯(2006)的讨论。

[2] 不同创造力之间的联系,如作曲创造力、即兴创造力、演奏创造力是一种常见的实践,作曲家们带来众多的作曲可能性,通过创造更多的可能性来进行补充。他们与一些室内乐队紧密合作,为这些乐队作曲。这一创造力概念指的是一种“演奏中创作”的作曲方式,与“代表作品的演奏”(这一术语由尼古拉斯·库克创造)中阐述的无所不在的创造力紧密联系。对多纳查·丹尼西来说,Crash乐队、利萨·莉姆与Elision乐队紧密合作,形成了一种“创造力实验室”。罗伯特·大卫德森与布里斯班的一个后古典五重奏乐团Toppology进行密切合作,并为其创作乐曲,他因试图“对现代室内音乐无特别兴趣,但又努力迎合听众的口味而闻名。直到像今晚一样被发现界限模糊的演奏时,大家才顿悟此乐团是如何获得如此高的人气。”(请参见昆士兰大学节日剧院,布里斯班艺术、餐饮及会议场地评论:2010年9月17日, <http://www.topologymusic.com/>)

[3] 每位作曲家的任职大学如下:多纳查·丹尼西在爱尔兰都柏林三一学院任职,罗伯特·大卫德森在澳大利亚昆士兰大学任职,利萨·莉姆在英国约克夏郡的哈德斯菲尔德大学任职。

中。之前我们提到过，三位作曲家也与那些接受过更传统的古典艺术教育或有着古典倾向的流行音乐艺术家（例如苏夫简·史蒂文斯，大卫·鲍依，电台司令，布莱恩·伊诺，战斗，“刀”乐队，法兰克·扎帕，琼西，欧文·帕雷特，比约克，肮脏设计师，痛点，乔纳·纽森，凯蒂·诺南，凯特·米勒-海德克都曾经常尝试当代艺术音乐）进行合作，担任录音师。这种实践可以追溯到在西方流行专辑里运用西塔琴的滚石乐队（宣称“将其抹成黑色”），以及20世纪70年代前卫摇滚和艺术摇滚运动。

我们首先介绍多纳查·丹尼西（爱尔兰），然后是利萨·莉姆（英国），最后以罗伯特·大卫德森结束。在这三个例子中，构成“音乐创造力”的要素不仅在实践上存在差异，作曲家的惯习也是在过去和现在实践的相互影响中形成的（雷伊，2004）。因此，音乐创造力不单单是由音乐作品来定义的，更要通过创造力的方式（即兴的、作曲的、演奏的和聆听的创造力）进行界定。音乐创造力成为创作音乐的目的，而且作曲家、演奏者和听众都是乐曲创作的一部分。例如，罗伯特·大卫德森邀请演奏者在阅读他的曲谱时进行即兴创作和作曲，这就通过创造性地聆听和作曲形成了一种新的合作创作方式。

多纳查·丹尼西

来自都柏林三一学院（Trinity College）的国际著名爱尔兰作曲家多纳查·丹尼西曾受到英国广播公司（BBC）、WNYC（纽约公共电台）、爱尔兰国家电视广播台（RTE）、阿姆斯特丹艺术基金会（Amsterdam Fonds Voor der Kunst）、英国和爱尔兰的艺术协会理事会以及许多独立乐队的委托。他作品的知名演奏者包括多恩·艾普肖（Dawn Upshaw）、“乐侃全明星”（Bang on a Can All-stars）乐团，“坚毅管弦”（Orkest de Volharding）乐团，“伦敦小交响乐团”（London Sinfonietta），“海牙打击乐团”（Percussion Group of the Hague），“系统乐团”（Ensemble Integrales），“艾莱科特拉乐团”（Electra），“PRISM 萨克风四重奏乐队”（Prism Saxophone Quartet），乔安娜·麦克格雷格（Joanna MacGregor）和詹妮·琳（Jenny Lin）。他也曾与视频及舞蹈艺术家进行合作。

129 多纳查在都柏林三一学院和美国芝加哥伊利诺伊大学学习作曲，他的老师分别是萨尔瓦多·马蒂拉诺（Salvatore Martirano）和威廉·布鲁克斯（William Brooks）。之后，多纳查在荷兰海牙及巴黎音乐与音响协调研究所（IRCAM）学习了电子音

乐。^[1]回到爱尔兰后，他于1997年成立了Crash乐队，专注于最新的音乐，并探索多媒体。目前，他在都柏林三一学院教授音乐技术与作曲。在国际当代音乐协会世界音乐日（ISCM World Music Day）、纽约Bang On A Can音乐节、美国林肯艺术中心声音改革音乐节（Sonic Evolutions Festival）、维也纳新年音乐会（Wien Modern）、2000年德国世博会、挪威奥斯陆Ultima音乐节，荷兰阿姆斯特丹Gaudeamus音乐节以及伦敦泰晤士南岸State of the Nation音乐节等音乐盛会中都能听见多纳查的创作曲目。多纳查还将受到来自Kronos四重奏乐队、多恩·艾普肖与圣保罗室内管弦乐队（St Paul Chamber Orchestra）合作的委托进行创作。他的首张未删减专辑Elastic Harmonic于2007年6月由国家音乐中心（NMC）发行，Nonesuch Records公司正在2011年5月发行他名为Grá Agus Bás的新作品辑（更多信息请登录www.nonesuch.com/album/gra-agus-bas）。2005年，多纳查还成功进入了Aosdána——爱尔兰国家资助的创造性艺术家学院。

多纳查的父亲发现他对音乐感兴趣时，立即给他买了一台钢琴和录音机（以前从未有过）。多纳查说：“我的家庭虽然对音乐并不是特别热爱，但在这方面却非常支持我，他们尤其鼓励我的创造力。”多纳查的父亲主要通过为保险公司工作来维持生计，但同时也是一位剧作家。他刚从都柏林图书馆退休，目前一直进行全职创作。多纳查的曾祖母是位小提琴家，他姑姑对古典音乐有着浓厚的兴趣，同时自己也是一位演奏家。他的母亲是一家疗养所的职员。多纳查曾说：

“我记得我母亲非常喜欢猫王，而我父亲则喜欢披头士乐队和一些古典音乐。他们俩都喜欢爱尔兰的一些文化人物，如肖恩·丽雅达（Sean O’ Riada），约翰·基恩（John B. Keane），布莱恩·弗雷尔（Brian Friel），汤姆·墨菲（Tom Murphy）等等。他们还喜欢去剧院。此外，我父亲还是忠实的收音机听众。我记得在11岁左右时的一个周末上午，他从收音机里听到瓦雷兹（Varese）的音乐，被其深深吸引，于是把我从睡梦中叫醒，和他一起听音乐。”

130

多纳查从9岁开始上长笛课，10岁开始学习第二种乐器——钢琴。作为一个在

[1] 巴黎音乐与音响协调研究所（IRCAM, Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique）是欧洲一个研究音乐、音效以及先锋电子声乐艺术科学的机构。该机构坐落于巴黎蓬皮杜艺术中心（Centre Pompidou）附近，并曾附属于蓬皮杜艺术中心。该研究所的扩建部分由建筑师伦佐·皮亚诺（Renzo Piano）和理查德·罗杰斯（Richard Rogers）设计完成（参见<http://cn.wikipedia.org/wiki/IRCAM>）。

都柏林长大的年轻人，他对聆听有着浓厚的兴趣，并深受美国简约和后简约主义音乐的潜在影响。当时，他并不被任何老师所看好（事实上老师经常让他有挫败感）。然而，他受到一位名叫威廉·约克（William York）的英国和声老师兼作曲家的鼓励——“他的确对我产生了很大影响（他还曾在都柏林组建了一支致力于创作新音乐的乐队，但不幸的是乐队只存在了很短一段时间）。”然而，爱尔兰音乐和实验摇滚乐以及音效使用的方法确实产生了相当大的影响力，不仅在电吉他的使用上，同时对电子音乐及实验摇滚音乐的创作方法也产生了影响。

多纳查对音乐制作的早期回忆，引发了他对创作张力和文化传承和抵抗的冲撞的回应，也激发了他创作新音乐的潜能。多纳查认为，相比于传统，自己所受的传统音乐的影响更加深远。

多纳查：“在我成长的过程中，最重要的两件事便是创作音乐和演奏音乐——我从小就同时做的两件事。然而，我所处的教育环境并不鼓励创造力。中学里从不开设音乐课。我的整个中学时期都在与权威作斗争，在中学最后两年里，每周我都被留校……我记得当时对着录音机演奏自己的音乐，然后将其记录下来。我也写下一些即兴创作的东西，并冠以“交响曲”之类的曲名（笑）。在10岁时，我也写了一些朋克音乐。但在那个时候，我也膜拜过斯特拉文斯基（Stravinsky）、巴赫（Bach）以及施托克豪森（他总在探寻作曲的新方式）的作品，当然，我也喜欢过一些爱尔兰音乐。在成长的过程中，我了解到音乐可以是过去的，也可以是现在的……我总会为作曲的艺术神魂颠倒，被音乐对身体产生的影响所迷住……许多作曲家对音乐的感觉都是一些通过大脑、远距离的方式来得到的，而我却选择近距离接触、感受音乐。这能在很大程度上激发我的创作。我希望感受音乐的影响力，即使是很舒缓的音乐，都能给我的身体带来震撼。在我创作的一首曲子“Grá Agus Bús”^[1]中，有一部分很奇妙的音乐，尤其是在曲子中间部分，以及最后结局的高潮部分。除此以外，大部分轻柔音乐充满了和声的泛音幻觉，进而使我听到了奇怪的音色。”

演奏的音色成了作曲新型力度变换结构的来源。音乐创作是通过声音创作和复

[1] Grá Agus Bús 专辑刚刚完成录制[包括“夜幕降临”(That the Night Come)，多纳查为多恩·艾普肖和Crash乐队创作的曲子]，即将由Nonesuch公司发行。(www.nonesuch.com)

制而非乐谱形成的。多纳查的作品中，电子音乐占到了很大比例，如 Grá Agus Bás 这首曲子。对多纳查来说，录音能体现演奏。作品不是通过乐谱来体现的，而是通过能代表作品的演奏。然而，今天具有后现代和后古典主义传统的大多数作曲家仍然会记谱。对多纳查而言，作曲是存在于演奏中的，而录音是让作品充满个性的关键——它是一种记录资料，就像摇滚音乐家展现专辑制作的过程或将录音作为记录声音的唯一方法一样。

多纳查：“对我来说，创作 Grá Agus Bás（2007）的过程其实是迈出了新的一步。在这之前，我从未涉足过任何爱尔兰民谣音乐，当然，我10岁那时的经历不算。当时我觉得这对我来说是一个挺大的风险，尤其是面对一个实验性的新古典主义听众。然而，我发现我被这种音乐深深地吸引，真正地感觉到我对现存的曲目有一种潜能——一种无伴奏的爱尔兰传统唱法。从那以后，我与这种音乐接触更多，有时直接创造这种传统唱法的曲谱，有时也用来加入我音乐的主旋律和修饰部分中，我最近为道恩·厄肖和 Crash 乐队创作的场景：“夜幕降临”（2010）以及一首抽象的、运用抽象乐器的曲目“*As An-Nos*”（2009）……此外，我还为 Crash 乐队创作了一些自认为具有突破性的音乐，这对我而言意义重大。这些音乐在多年后都尚未完成，因为我在乐队排练、表演中不断进行修改。同时，音乐家们对我创作的曲目太了解了，因此有些细节的地方我无需写出来，只有当其他乐队需要时，我才尽可能地写下一份详细的乐谱。然而，我的确十分热衷于“掌控”音乐演奏的方式——这与其他作曲家希望演奏者在每场表演中创作出一些即兴的东西恰恰相反，这些作曲家不太喜欢一成不变的曲谱。”

131

多纳查自10岁起就十分热衷于倾听，并积极活跃在当代古典先锋音乐的舞台上。他参与过都柏林20世纪音乐节以及施托克豪森、凯奇以及其他一些音乐家的当代音乐演奏会。虽然他承认当代音乐中存在多种多样的规矩，比如序列主义及其延续——当代作曲家芬尼豪赫等运用的新复杂手段、偶然主义、基于制度的创作，再到编谱技巧的愈加正统化，但他的音乐从未与这些规矩沾边。

除了演奏音乐之外，身为作曲家，多纳查另一个与众不同之处便是对科技的创新运用。这是多纳查作曲生涯的巅峰——在电脑上进行循环音像录制，听它产生的效果，然后进行改进，最后再加以完善。

多纳查：“对我而言，我所感受到、听到的都是作曲的灵感来源，音乐对我的身体有种影响力，有时听到音乐，我会想‘这真有意思’，或听别人说‘噢，天哪，这音乐真无聊’等等，然后我会不断地去聆听这些音乐，有时听到的是一种奇妙的音乐组合，我的身体能产生一种神奇的力量。有时候作曲家会在你最不经意的时候给你意外。当然，这与你平时的所闻所听有着不可分离的联系。”

多纳查在不断聆听音乐时感受到音乐对身体的影响力，他有时会把音乐放到很大声，通过扩音器放出来，然后试图将大致的原声再现出来（暂无细节），以便了解整个曲目的结构，随后再究其细节。多纳查还认为自己是介于爱尔兰传统音乐、电子音乐、摇滚及后简约主义中的一种音乐，这就将他列入了一种非寻常概念空间的作曲家范例，在他创作“Grá Agus Bás”的方法中也可以体现出来。

多纳查：首先，我必须尽可能地将自己沉浸在爱尔兰传统唱法的氛围中。爱尔兰传统歌唱家伊拉·奥·莱昂纳德（Iarla Ó Lionáird）对此给予了我很大帮助。莱昂纳德在柏林时（通常行程满当，因为他是位非常成功的歌唱家），会来到我的住处，我会录下他唱的所有无伴奏歌曲。我也会尽力去找20世纪初来过爱尔兰的音乐学家（受伦敦民谣音乐学会资助）的记谱。我对马丁·弗里曼（Martin Freeman）的记谱尤其感兴趣，因为他演唱过许多伊拉拉的故乡——科克和凯里的歌曲。随后，我同时用手写并用一个叫做Melodyne的软件记下了他所有的录音。我用软件的原因，一是为了发现正常音高的偏离，避免让耳朵自动纠正它们；二是为了更清楚地听清装饰音的运用。为了方便乐器演奏家，随后一些装饰音型会被转化为极简形式。重要的是，我之所以会为这种肖恩诺斯（sean nos）传统所吸引，不仅仅在于其显而易见的优点，还在于它能够与我既有的音乐词汇和乐风相贯通。

我对于纯泛音基础上的和声与随之产生的音色之间的关系愈加感兴趣。你知道，通过将其拆分为纯净的不同泛音模式，任何声音都可以被分析和再造。我对于声音的再造兴趣不大，但我却对那些经由纯净频率组成的和声而产生的新型音色充满兴趣。尽管若是在严格的十二平均率和声环境下，这种肖恩诺斯唱法的所谓“微分音”很可能被视为是错误的，但它却能够很好地适用于我已然在使用的愈加“幽灵般的”加强版和声语言之中。尽管我音乐中细微的节奏同样是基于重复且不同的模式，但是我想要做的是将这些模式同从肖恩诺斯唱法的装饰音型中所提取的素材

相结合。重点是，我对向传统致敬没什么兴趣，我更倾向于把它作为自己创造旅程中的一块想象跳板。不过，也许我来自爱尔兰，以及我与这些音乐素材之间有强烈的共鸣这个事实也很重要。如果要对非洲本土音乐做同样的事，我则会很不舒服，那会让我觉得我像侵袭他们的文化一样。尽管我很喜欢诸如阿姆斯特丹的热带博物馆这样的地方，但那里所呈现的其与印度尼西亚和苏里南等地的关系仍让我备感不适。

多纳查（Donnacha）的创作实践发自内心的特性及其动态复杂性的影响，表现在他用多样且复杂的音乐元素所创造的打破惯例的音乐作品之中。这种创造往往起于“一路摸索着，偶然间衍生出一种基本原理，随后思路越来越清晰，便能够创造出点儿东西了”。他利用这些精心制作的模型，在创作伊始阶段，便开始绘制这些声音。而这种做法确实也帮助到他从内心深处去发掘素材。他将自己的这种实践称为“直觉”。

多纳查：每一个作品，往往不是在某些问题的逼迫之下生成的，就会展开一些新的篇章。事实上，这很是令我兴奋。实际上，我在用新的方式创作戏剧或设置文本时，自身亦是在不断地创新……总是会有各种各样的新发现在促使着我……因为你每天在处理细节上花费了无数的时间，你承受不起忽视真正要做之事的代价。我有不少笔记本，而且我总是会随身带着这些鼯鼠皮制的笔记本，一有灵感，便将其梗概记下来。渐渐地，随着不同想法的堆积，我的脑海中逐渐形成一个画面，在我创作时它便会指引我、告诉我真正想要做什么。而且，我脑海中总是会有这样的画面来告诉我想要怎么做，我觉得我的一个特长就是我总会有不错的想法，这使得我能够从一个全面的角度创造这部作品。但创作的过程中，也往往伴随着各种落差与惊喜。

多纳查强调了不同创造过程的中心地位，因为区别甚大，且通过不同媒介传播的创作实践往往会涉及不同的诠释、原带录音以及编辑。这个过程往往始于“在钢琴上胡乱弹奏，或是用很多的泛音”。即兴创作仍然是关键所在。

多纳查：尤其重要的是，这样做是为了避免创造出相似的作品，抑或是仅仅复

制已有的作品。有时候，你不得不在其中添加一些无法解释的元素……很多即兴创作要符合你所了解的某种标准模式。在某些时刻，我会停下来，听听与我创作相关的作品，以避免其过于直接地影响我的作品……在某种程度上，你不得不加入一些无法解释的元素。

133

在多纳查的创作实践中，技术扮演着不容忽视的角色。他会将“一切”都记录下来。之后，他会反复地重放、倾听，这样试试，那样试试，不停地解决着出现的问题。这种情况下的作曲实践便是集多元化与多模式于一身，表现于不断地重复之中，因为他的创造就是他对所听到的内容最直观的感性反应。这种重复是他作曲过程中的重要组成部分。

多纳查：有时候，我会直接创作在电脑上，然后再研究有哪些限制因素……研究怎样突破这些限制。因此，我总是会生成一些素材，或是随便什么东西，然后通过不断地演奏和思索来弄清楚究竟该怎么做……有时，我仅仅专注于设置一个特别的声音。

他是一个会被声音的内心影响和原始声波所吸引的作曲家，这也就是为什么在他的创作实践中，电子学和电子模型占据着如此重要的位置。

多纳查：我发现，我在处理这些素材时变得异常聪慧，好像随后的创作是水到渠成一样。但你永远都无法预知到这首曲子真正想要的是什么。

在创作中，钢琴使用的减少与模型使用的增多意味着，强烈的表演元素本就属于“声音表现”的记录之中。

多纳查：模型是一首曲目的概要。我在创作中使用它们，是为了避免自己掉入与自身创作意图相反的模式陷阱中。在创造过程的每一个阶段，我都会使用电脑。有时，我会在这两个平台间不断地转换，以了解其是如何运作的。有时在某些曲目中，乐谱亦有其局限之处。有一些曲目是我手写创作出来的，这是因为我对电脑对于这类曲目的处理方式不感兴趣。还有时，我会同音乐家们一起进行反馈回路创作

(这里他指的是与其共同表演的团队克莱士组合)……我会让他们回放一些我做了部分配乐的作品,或是做个实验,一首曲目,一部分用电脑创作,另一部分靠手写创作。如果你随时做记录,并记录你自己,你认为它会发生变化,这样你就会从不同的角度去思考。音乐家在演绎你作曲的草稿时同样会加入某种创造性的诠释。他们在你的创作和他们的演绎中不断发掘新的因素,进行新的诠释……这就好像在努力抓住细节的同时,还能从全局的角度掌握其大方向……看待同一事物,不同的角度就会有不同的感受。

多纳查将作曲—表演创造作为发掘和实践新的可能性的一个过程。表演者们在不断增添这些可能性,因此,作品会随着表演创造的方式而不断地变化。从某种角度来讲,作曲的本质在于表演之中,不会超越作曲人的意图之外,多纳查对于其作品有固定的想法概念,他以表演及其构成意义下的音乐作品定义其自己的创造。但是多纳查的观点是对的,随着舞台的压缩,或是诠释方式的不同,创造过程亦是千差万别,即使曲目被记录下来了,未来对其的演绎方式亦不在作曲人的掌控之中。他无法真正地掌控作品的感受方式。一首曲目,在不同听众的眼中有不同的意义,亦随着不同的文化背景而发生变化。结果就是,作曲—表演创造会有许多不同的表现形式和组合方式。

这种模型带来了丰富的创造,在创作过程中,不同级别下的操作会涉及具体的创造类型,而这些创造类型又是从不同的角度出发,按照不同的方式进行的。这个过程会推动一个整体框架(一个大方向)的形成。这个模型集合了众多意图,随后又经由真正的演绎来加以补足。作曲同表演创造一起衍生了这些可能性——这些可能性本就存在于作品之中,但若缺了音乐家,它们亦无法生成,音乐家们的演绎就是在发掘这些内在的可能性。多纳查定义了这些模型的运作模式,亦阐述了其重要意义:

多纳查:有了这些愈加精心制作的模型,我便能够在音上不停地转换,以发现其在与不同音乐家的反馈结合下会产生何种不同的效果。拿一首钢琴三重奏来说,我将其重新创造,使其听起来不像是由一架钢琴和两件弦乐器演奏的。你初次听它时,会觉得这首曲子一定是用电子设备修饰过了。这种声效是通过改变泛音之间的联结方式制造而成的。其实不算声效,应该说是一堆声波。我的意思是,在某

134

种程度上，我会十分精准，不仅要抓住细节，还要掌控全局。

在此观点下，多纳查强调了克莱士组合（他的新音乐组合）在给予反馈过程中的作用，以及同一支现代组合——一个作曲人可以从其中召集音乐人朋友的社团——保持紧密联系的社会和个人意义。乐谱的虚拟空间与表演的实体空间之间不是一种分离的关系，而是一种互补的关系。多纳查承认其创造冲动就是源于作曲—表演创造，这就在表演者与作曲者之间建立起了一种紧密的关系。他同克莱士组合演出的作品在其创作生涯中占据中心位置，而作为他作曲家习惯的重要组成部分，高度神化的文化资本亦是一个重要元素，正是借此，他才得以在更广的音乐领域和社会空间内拥有如此重要的地位。

多纳查：我个人认为创造冲动是一件绝对个人化的事情。但是，我却不可能不受到周遭生活环境这类因素的影响。毫无疑问，组建克莱士组合对于我作为一个作曲家的发展至关重要。在一些作品中，我因与团体内乐手的互动而感到振奋不已。而格拉·奥格斯·巴斯（Grá Agus Bás）便是其中之一。例如，在处理这些由自然和声组成的快速模式时，我必须同我们的大提琴演奏家凯特·爱丽斯（Kate Ellis）合作。我带着一些事先写好的想法去找她，然后根据哪些效果最好、听起来最自然、音效最特别来对其进行修改、调整。这会影响随后弦乐器演奏的整个创作。同样，我非常了解这些演奏家们，这对我为其创作歌曲的过程中亦有十分大的影响，因为我知道他们真正擅长什么。在为克莱士作曲时，我也总是爱冒险，因为我知道他们能够容忍我在排练中反复的修改。这种演出对我而言是无价的。

这类成功的现代室内乐团为表演回放和演绎者反馈提供了机会。不仅仅在演绎者共同协作的意义上，更是在鼓励个体性，以进一步发展其作曲—表演创造上，不断地领悟与探索多纳查音乐的是克莱士组合。这涉及到编曲、选择、组合、安排、作品个性化方式、不同版本的评估方式，以及同一曲目不同演奏方式的记录方法。在对于摇滚乐的审美探讨中，克莱士称，摇滚乐的工作在于记录。对于多纳查而言，谱曲同演绎一样重要。

多纳查：乐谱的好处在于你可以将其存档，使得不同的人可以对其进行多次演

绎。我的确喜欢这样……不同的演绎所带来的不同感受是令人惊艳不已的。不论是源于哪位演奏者抑或是指挥家的诠释,你都能够从乐曲中听到你从未想象过的事物……即使这首曲目不是那么原汁原味了,但人们在指挥、演绎和倾听的过程中总会产生新的情绪。这也就是为何我将自己比作建造大楼的建筑师,我只是负责建造它,而其中究竟会发生什么,取决于那些在里面工作、生活和游乐的人们。这很让我兴奋。但并不是所有的作曲家都在纸上创作。也不是所有的曲目都能够被完整地记录下来。这就是为何乐谱类型决定了合作程度、外在影响,以及电脑在创造中所占的位置……它帮助我根据演绎者们能力而创作……这涉及到很多的个人工作及个人处理。你需要一个安静的地方……你需要一个空间去创作。

从历史来看,就作曲家的实践而言,创造成就的“个人努力”是十分普遍的,因为与其合作、为之作曲,以及寻求反馈的,都是处于中心位置的表演家与室内团体。个人以及社会的创造依赖于互动以及他人的评价,因为他们皆是与社会关系、网络、集体和思想团体进行互动过程中的一部分。因此,作曲—表演创造的表现从来都不是一个个别现象[巴雷特(M.S. Barrett)和格罗姆克(Gromko),2007]。克莱士组合自身便是一种文化资本,他们不会受到严格的约束,同时还可从中确定行动和意向。这种组合是合成一体的历史,是再现这种历史的实践与感知的源泉,它给予了人们在社会体系内就具体作品的创作进行试验、协商以及评估的机会。

135

丽莎·利姆

澳大利亚籍作曲家丽莎·利姆^[1]是哈德斯菲尔斯大学(位于英国约克郡)新音乐研究中心斯利奈姆 CeReNeM (www.cerenem.org) 主任,同时亦担任该校作曲系系主任职务。丽莎在2008年上任,此前二十年间,她一直是一位自由作曲人。丽莎的音乐作品和研究方向一直围绕跨文化交际领域,尤其注重中国和澳大利亚的本土艺术、美学以及礼仪文化^[2]。丽莎早期的作品往往没有一个固定的音乐模式,流散的

[1] 欲了解更多丽莎背景及作品的相关信息,请访问<http://www.ricordi.co.uk/composers/index-liza.php>和<http://www.ricordi.de/lim-liza.0.html?&L=1>。

[2] 丽莎因其在各大艺术节上上演的音乐剧目,在巴黎、柏林、慕尼黑、威尼斯和伦敦的重要演出场馆的定期演出,以及经由里科利迪(米兰、伦敦和慕尼黑分支机构)出版的相关作品而蜚声国际。她获得了众多奖项,有保·罗文奖、弗洛姆基金会奖(哈佛大学)、澳大利亚理事会奖,以及伊恩·波特文化信任高级奖学金。她的主要作品有受巴黎的因特肯坦普雷恩组合委托创作的《通灵机》(*Machine for Contacting the Dead* 2000),在2000年,此部作品在音乐城举办的曾侯乙墓出土文物展览中分别于巴黎和巴塞尔两地举办了演出。与此相关的作品还有阿德莱德和墨尔本艺术节委托创作的歌剧《月亮的精神盛宴》(1997-1999),此部作品在东南亚流散的文化条件下,按照进化的模式,探索中国仪式文化与中国戏剧。在2006年布里斯本艺术节上演回归表演之后,此部作品在2012年结束了澳大利亚的演出后,还接着在柏林、苏黎世和东京举办了巡演。

文化条件为不同文化知识间的转换提供了空间。此外，她对于翻译政治以及文化含义的其他相互作用模式亦有十分浓厚的兴趣，为此，她对《奥瑞斯忒亚》（*The Oresteia*）、《月亮的精神盛宴》（*Moon Spirit Feasting*）和《领航者》（*The Navigator*）这三部歌剧作品进行了细致的探索研究。她在记叙多重领域内的音乐作品时，往往借由对中国的诗词、书法结构，以及许多民间故事传统的分析而进行创作。

同中、日、韩三国音乐家的合作，使丽莎产生了将动态感官刺激融入到表演之中的念头，也就是说，将手势动作作为构建新的配器技术与聆听方式的基础。在此领域内的重要作品有《日本箏》（*Koto*, 1993）、《神秘婚礼》（*The Alchemical Wedding*, 1996），还有专为巴黎秋季艺术节创作的《阴影下的光芒》（*In the Shadow's Light*, 2004）、《加速》（*The Quickening*, 2005）和《母语》（*Mother Tongue*, 2005）。最近，通过与本土艺术家朱迪·沃森（玻璃屋山脉安装项目，2005，澳大利亚昆士兰），以及伊尔卡拉古玛提 Gumatj 部落雍谷族女族长（女族长在2006年阿德莱德艺术节上的音乐系列剧《当夜幕轻轻落下 [As Night Softly Falls]》中担任策划人）的共同研究和合作，丽莎得以从艺术、音乐和叙事方式^[1]的角度看待本土美学以及非西方认识论下的时间与空间。

丽莎在为悉尼和西澳大利亚交响乐团、巴伐利亚广播交响乐团以及德国西南交响乐团创作的《指南针》（*The Compass*, 2006）、《客人》（*The Guest*, 2010）和《珍珠，赭色发圈》（*Pearl, Ochre Hair String*, 2010）等作品中，将其与易利森组合（ELISION Ensemble）合作而获得的形成性经验，通过个人方法，融入到乐器声音之中，以使其作品更有力量。

丽莎的新作是由荷兰艺术节和音乐工厂组合（musikFabrik）委托创作的《隐形人的语言》（*Tongue of the Invisible*, 2011），这部作品推向了新的方向，表达了作者对于分散式创造力的兴趣，将即兴创作融入其作品之中，作为一种探究14世纪苏菲派诗人哈菲兹（Hafez）朦胧诗意转换状态的方式。关于这部作品她说：“我想要在《隐形人的语言》中探寻的一点便是，诗词中那些无法诠释的维度，或者说是对其进行的多重解读。”诗词中多层的涵义虽然会有所指向，但却最终无法全然表达其整体思想，使人们对于这种表达的迫切渴望愈加强烈。这部作品的剧本作者乔纳森·福尔摩斯（Jonathan Holmes），将哈菲兹的诗句分置于一个7×7的网格中，对其进行了精彩的展现。网格的每一个正方形内都有一句诗，人们可以通过诗句去探索其自己的

[1] 对于丽莎而言，作曲家同观众之间的关系至关重要（她不为某个特定的人作曲）。

路径——每一句诗都能使人联想到引导其了解这首诗的其他诗句和路径——这时，你会觉得这部作品是一个不断扩大的统一体。音乐还通过创造一些空间来反映诗词的沉浸式结构，这些空间有时是编曲时专门编进去的，有时是即兴创作的，这样，所有参与者的创造力都可以用来表现这部作品的多重涵义^[1]。

丽莎有两个妹妹，她们都没有从事与艺术或音乐相关的工作。她的父亲是一位耳鼻喉外科医生，母亲是一位听觉矫治专家，现在，丽莎的父母皆退休在家。丽莎如其他在本章中受访的作曲家一样，在作曲上属于自我指导型，并在少年时代的早期便开始花费大量的时间与精力去探索作曲之路。

137

丽莎：我在念高中时便开始创作音乐了。11岁时，我便把自己当作是一位作曲家。现在我43岁，也就是说我已经在这行三十多年了。我想说，我在学校所接触到的现代音乐，以及通过即兴创作或作曲创造属于自己的音乐的概念，将我塑造成了一位作曲家。

正如多纳查一样，丽莎得以在男人主导的音乐世界^[2]中占有一席之地，离不开其父母的支持与鼓励，亦离不开学校良好的培育环境。丽莎是一位享誉盛名的作曲家，而她有今时今日的地位，得益于其敢于尝试的精神、勇于创新的魄力、不屈不挠的韧性、鲜明的个性、充沛的精力、娴熟的技巧，还有独特的嗓音。一些丽莎早期的创造性经历来源于其参加的一个社团，这个社团鼓励这种态度，鼓励在音乐中的这种创造性处理方式。丽莎11岁时，受到在墨尔本就读的私立学校老师的鼓舞，从学习钢琴和小提琴转到学习作曲。

丽莎：我拥有的第一件乐器是一架钢琴，随后差不多同时，我还学习了小提琴。那时，我还不过是个小学生，对于音乐也是一知半解。是后来所念的高中，似乎才真正开启了我内心的音乐大门……我现在所取得的成就都归功于那时的收获……也许不一样的是，较之于遵循传统的乐谱，我更倾向于用图标记谱法作曲，用各种声音来做实验。但我真正开始有想要创造自己的语言、创建自己的声音这种意识还

[1] 来源于女权主义月刊Opzij杂志(2011年5月第六期)中对于维如乌科耶图因曼(Vrouwke Tuinman)的访问, <http://www.opzij.nl/>。

[2] 欲了解关于女性音乐人在男性主导的摇滚音乐界地位的相关讨论,请参见雷丁顿(2007),欲了解有关针对不同性别的作曲学员所采取的教学手段的讨论,请参见格林(2001),欲了解女性在作曲家职业生涯中所遭遇的挑战的相关趣味讨论,请参见帕斯勒(2008)。

是一段时间以后的事。

早年间，老师和当时的音乐家们对于年轻作曲家音乐个性和音乐认同的形成具有深远的影响。如其他作曲家所论述的那样，此类影响成为了其所属社会背景（如家庭、乐队和学校）的一部分。丽莎的老师、同辈，还有学校的社团都给予了她相应的鼓励（“我创作的所有音乐作品都被搬上了舞台”），这些鼓励和支持使得作曲看似不是一件那么古怪的事情，被认定为一位作曲家也并不会带来什么直观的压力。同等重要的资本模式再一次得以创建，但这次的资本模式是由教育、社会和文化资本衍生而来的，因其同社会网络、教育和艺术等相关具体机构的结合而得以形成。丽莎在上学时就被大家誉为是一位颇具天赋的年轻作曲家，她通过自己的个性、名声和独特的声音，将自己定义为一位创新型作曲家。

丽莎：我的核心作品结合了与许多音乐家的合作。我想说，他们同样也是我许多作品中的推动力……而我的同学们，亦是我一路走来的推动力。实际上直到现在，我还会同曾经的同学一起合作，我上一部歌剧《领航者》（2008）中的歌者黛博拉·凯泽便是我的同学。因此，我想说，同主要演绎者的这种长期合作，已然成为了我身为一位作曲家的一种标志……我得到了身边人最棒的支持。我所创作的全部曲目都得以被搬上舞台……有些我早期抱着试一试的心态给学校的管弦乐团创作的作品，也被演绎出来了。

从个人层面来讲，音乐增强了社会关系，特别是社会同个人之间的联系。我们可以将一位作曲家个性的形成及衍生过程，以及创造过程的中心地位看作是自然发生过程中相互独立的流散框架，而这个过程是在一群独立的个体所产生的复杂且无法预知的相互作用下进行的（索绪尔，2003，p. 19）。巴雷特和格罗姆克（2007）就此类创造做出的描述具有一定的权威性，他们认为个人创造处于社群之内，在这个社群里，成员们练习着如何发现问题、解决问题，进行富有成效的评估。故而，创造出的产品就贴上了其创作者身处的社群的标签，展现出其历史、文化和社会间的相互作用（p. 227）。

丽莎所处的重要社群之一便是易利森组合，这是一个现代音乐合奏组合，恰恰能帮助丽莎进行创作中的各项试验。

丽莎：同易利森组合^[1]的合作，为我提供了在作曲中不断加入新的想法并对其进行验证的机会……这也就是为什么我说，与表演者之间的联系是至关重要的，因为对我而言，从具体意义上讲，要验证我的那些想法行不行得通，这创造试验中心绝对是必不可少的……而且这不仅仅是技术层面的问题，最为重要的是人与人之间关系层面的问题。从这种意义上讲，我的很多作品都是借由这种同演绎者之间的交流得出结论，进而根据客户对声音进行定制创作而成的。这不是别的，就是我特有的风格。我一直试图为我的作品贴上一种标签，尽可能地远离那些一般意义上的音乐作品，始终朝着一种特指的、精心制作的方向发展：使人一提到演绎者，就会联想到相关的时刻、声音和力量。

有关个体创造力的论述，展现了个体内心活动与社会构成的外在实践的双重性，这种双重性由作曲的内容定义，所表现的背景则是艺术家所处的社群团体。

丽莎：另一个方面在于，我总是同更加广阔的背景对话，我的音乐作品往往围绕中国和澳大利亚的本土艺术、美学和仪式文化之间的跨文化交际。这并不是抽象的研究，而是通过与来自不同传统的各类演绎者和艺术家们的互动而产生的。我同澳大利亚及国外的许多不同作曲家共同进行研究。在本科阶段我所接受的是典型的表演者训练，一段时间之后，才开始上作曲类的课程。我也总是会一个人面对我的那些器材。因此，我想要说的是，同作曲家之间的交流是另一种输入，这种输入区别于同演绎者交流的经验……当然，同演绎者之间交流亦是非常重要的，我有两位老师都强调过音乐技艺的重要性。其中一位便是澳裔意大利作曲家里卡尔多·福尔摩沙（Riccardo Formosa），他采用手工艺的作曲方式，每一个声音都靠自己亲手调制出来，配器法亦是采用手工模式，对我而言，声音是十分关键的……寻找声音转化的不同途径、聆听不同手法下声音会产生何种变化、对于声音的质量把控要具体明确、了解声音会发生一定变化的界限所在，所有的这一切使得我能够在不同程度的转换下进行创作……声音同形态学之间的这种紧密联系，是经由为不同具体情境下的演绎者进行创作的众多经验逐渐打磨而成的……有一些特别的演奏家真的能够启发我，所以我的作品都是在同他们的密切合作下完成的，他们是相互作用中的一部分。

[1] 易利森组合是一支当代古典音乐室内乐团，注重新作品的创作与呈现。组合由来自澳大利亚和其他地区的20位艺术家组成（www.elision.org.au）。

丽莎“个体创造力”经验的核心论点就在于，她认为创造并不仅仅是一个偶然事件，而是作品同其文字和听觉表现之间的必然关系。作品不是静止不变的，其本质是社会化且历史化的。如她所说那样，演绎者是作品生成起源相互作用中的一部分。作品在创作之初所包含的那些意味能够得以继承下去，但每一次新的演绎都会为其注入新的涵义。这就如在创造性合作（或合作性创造）中一样，整个创作过程会深受不同艺术家之间社会和文化关系本质的影响。

丽莎：我对于本土美学一直都有兴趣……自从2004年起，我便开始试验将这些想法变成现实的不同方式。我创作了一系列的作品，在这些作品中，我想要做的是创造一种高度动态、立体的音质。可以将其想象为平面上的一个点，你可以将这一点任意移动，甚至可以将这个点置于平面之下，也就是说，你可以从空间的角度去理解音乐，声音可以有不同的密度和阻光度。我用气象学词汇——天气模式和动态系统，来形容我处理声音的方式或声音演化的进程。这与特殊的审美视角相连，促使我不断找寻新的技术来完成这些结构。就拿我在《隐形》（2009）中使用的锯琴来说，通过对琴弦松紧度的调节，以及琴弓表面粗细程度的差异，便可制造出动态立体化的音质，这种“闪烁”的音质乃是本土美学的精华所在……这是探寻创造新声波结构的不同方式，探索不同相互作用力影响下声音会以何种方式呈现出来。并不是说，我要用浮动计算法这种严格的量化经验主义方式来衡量这些声音。更多的在于研究声波行为的类别及其相互作用，这使我能够将这些音质内化，并将它们同其动态特性相协调，以利用声音行为上不同程度的转换来作曲。

作为成功临场策略的组成部分，丽莎作曲习惯中对于社会、文化和象征资本的配置是非比寻常的。我们可以看到以不同形式呈现出来的创造力，它们在文本、模仿和象征，以及现代音乐的再创作（或跨文化创造）中，展现出本土的文化审美（或文化创造）。创造需避免任何绝对的状态，因为它总是在不断地变化和转换中。这些特性反映了作曲家艺术实践的原则、习惯性的资本配置，及其象征资本天赋。想要这些术语得到认可，其实就是要人们认可这种审美超越的合理化，即给予了艺术表达独创性独树一帜的意味。现代作曲家们创作的新音乐正努力取代人们脑海中既定的审美组合，借由这种做法就能够转化整个领域内的音乐创造结构。从这个程度来讲，在新音乐创造中所发生的这些改变，应被看作是一种必然被理解的审美的

合理化——布罗迪厄1996年如此写道，他将这个进程称作“历史的必然”（p. 252）。

创造同文化来源资料的重新开发与再创造亦有密切联系，在即兴融入和表演中的肢体语言这种另一类型的再创造上，语言、手势和肢体涵义都凝聚在音乐表演之中了。

丽莎：社交^[1]会产生一些很大的影响，因为在此过程中会获得很多信息，你可能会丢掉自己独特的个体创造力……更大的压力来自于新媒体和技术，它们会使人脱离个体世界，向人们传播要遵循功利主义这种压倒性的信息……社会是一个大染缸……但是我认为，尽管各流派作曲中的自我表达在大方向下仅占有很少的席位，但却拥有很重要的价值，因为它们为人们传递了一种不同的信息，也就是什么是交流的本质……

经由我游历过的地方、与人们的互动，以及特定的音乐情境，我一直以来都在感受着这个世界。我建立起了一个集听觉、触觉和感知为一体的印象，而我的作品则是从这些“活生生的经历中”衍生而来的——这种印象有时十分具体，而有时则十分抽象、无从预知，所以我很难去追根溯源。

我同日本、韩国、中国这些亚洲演奏家们合作创作的一些作品，一直以来都特别注重表演实践的模式，其中这种动觉的触动是作品音乐涵义中重要的组成部分。因而，在那一类作品中，我总是能够与其中具体的音乐审美信息产生直接的共鸣。这些事物混杂在一起，但我知道它们确实影响到了我的音乐思维模式。但要说到真正的创作，一定是在办公桌前所花费的时间才使其得以成形……我是说，我信奉人就应该天天工作这个理念，这样在达到了某个临界点后，你会发现这已然形成了一种能够真正帮你渡过难关的动力。对我而言，作曲是莫大的乐趣，灵感来时那种自由的感觉真是酣畅淋漓。

丽莎在自我和社会两个世界中，皆将其创作实践描绘为一个作曲家的工作（她将其称作“我在办公桌前花费的固定时间”）。在此，作曲创造是一种逻辑论证，将个人表达（“只占一小部分”）行为（“在桌上”书写），同一整套复杂的音乐构建

[1] 在此丽莎暗指的是，如果想要将作曲家作为一个认真的职业去追求，就必须要有不屈不挠的毅力。她还指出社会上对于性别的歧视，以及对于女性艺术家的刻板印象。在探讨女性音乐和女性作曲家（尽管这同“男性作曲家”是对应的，但我们却从未见过这种说法）时，如社会上的一般做法一样，评论家们总是会继续恪守着对于性别的刻板印象，用带有性别歧视的词语进行评论。欲了解相关讨论，参见“性别的讽刺”这一章中潘思勒（2008）的言论。

文化特性联系起来。与此同时，它还隐含了一整套复杂的意图，这些意图通过真正的表演和表演传统的不断发展来得以补足。故而我们可以说，音乐作品所展现的其实就是其所属的社会。不过，究竟什么才算是创造，其背景不同，所创造出的可能性亦不同。

丽莎：有时我会专门为专业的现代音乐独奏家作曲，因为同样的作曲方式，借由管弦乐团的演绎是表达不出来的。随着时间的流逝，我不再消极地将这些差别视作为限制因素，而是对于这些受限条件下所能创造出的可能性愈加充满兴趣。

我几乎没有对观众会有何反应这个问题产生过顾虑，因为一旦你开始在意人们是否会喜欢你，那就是你艺术生涯的终结。争取艺术的独创性就是要无所畏惧，你要对其充满渴望，无论别人想什么、说什么、做什么，你都要义无反顾地做下去……这与你资料的掌握无关。你要做的是超越那些既存的“语言”形式。我在说“语言”时，既包括试验性的作品，亦包括传统意义上的主流音乐创作方式。

描绘创造至少有三种方式：第一，艺术创意（或艺术创造）可以被形容为当源于作曲家独特艺术意图的作品拥有众多可能性时，敢于在具体情境的实践中采用独树一帜的形式（冒险、独立）。第二，作品的创作中最根本的价值就在于“作品创造”，因为这是掌握流派方向的指导性原则，构建并依赖于“既存语言形式”之中，包括经验性的和传统的音乐创作。与此同时，古典音乐演奏家们认为，一首曲目在没有所谓的即兴或听觉的音乐制作所产生的不断演化的结构下，亦可以存在，故而他们仍坚持一贯的忠实乐谱的作风。第三，将音乐制作定义为一种“即兴创造”，在不同的社会背景下会有不同的演绎方式。

丽莎：我从一个自认为个性且重点突出的角度出发去创作。对我而言，那就是我的工作。就我个人来讲，艺术中很重要的一个方面，就是它能够承载无尽的涵义和经历。我不是说想要人们都获得某种特定的感受，而是希望能为人们提供的作品可以涵盖诸多可能的涵义。

这适用于音乐的社会背景，在某些特定的场景下，人们想要的是娱乐，而另一些场景下，人们追求的是他人对其身份地位的重视。就拿首演之夜来说，那一天总

会邀请一些带着某种特定期望而来的重量级观众。不幸的是，这种社会认同往往会迷失于有关可及性的讨论之中。我对于那些能够充分融合的观众十分感兴趣，他们能够接受这一系列的创新。大多数的人们都喜欢他们已知的事物，这样的做法，同走出去、寻求那些全新的经历相比，有些许的保守。

在此，丽莎就社会接受程度的相关论述所运用的词汇，或多或少会让你有些共鸣。她认为，构建新的配器技术和聆听模式的基础就在于肢体动作。作为流派中理想规则的一部分，社会空间以及演出场地的设置，展现了作为具体艺术资本文化机构的演出场地的作用。丽莎通过考虑其流派信仰，以及其在创作和文化实践、审美认同、社会关系和创作行为、国内和国际文化领域具体文化资本的解读方式来进行阐述。

对于作为作曲家的丽莎我们将对其作品创造类型、相关涵义以及资本分配的相关论述，归结为以下两点：

1. 创造的定义：是由意图、个人词汇、音乐语言、原始声音所组成的内在引导下的个体创造，同诸如与易利森组合这样的团体合作进行创造性实验（扩展新的表演技术、混合技法或跨艺术门类，表演、文化与跨文化活动中的作曲和即兴创作形态所展现的本土文化与跨文化审美形式）所衍生的外在引导下的社会创造之间的互动。

2. 在丽莎看来，个体和社会领域中，多种创造模式的范畴总是处在不断地变化之中的。

罗伯特·戴维森

罗伯特·戴维森是一位澳大利亚籍作曲家。1995年，他开始在加利福尼亚州跟随特里·莱利（Terry Riley）学习作曲，随后他又去了昆士兰大学，同菲利普·布拉卡尼（Philip Bracatin）学习。罗伯特在昆士兰大学取得了作曲学博士学位，现在在该所大学任教。在担任大学老师之前，罗伯特曾经担任过澳大利亚歌剧院、悉尼和昆士兰交响乐团的低音提琴手，还做过自由电脑程序员。1996年罗伯特创建了融合各流派的五重奏组合——拓扑学（Topology），他在乐团里担任低音提琴手，同时还负责演唱、吉他和电子设备。这个五重奏组合在全球众多艺术节上都登台献艺过。罗伯特的很多作品都围绕在演讲和音乐的关系之上，作品中总是会包含一些视频元素。世界各地会定期上演罗伯特所创作的曲目，澳大利亚所有的专业管弦乐团，以及许多业内顶尖的独奏家和乐团都演奏过其作品。罗伯特许多围绕主题的作品都包

含声音描绘，他会在作品中加入如印度政治领袖甘地、英国战时首相丘吉尔、美国第42任总统克林顿、澳大利亚总理惠特拉姆、美国第35任总统肯尼迪，以及美国著名女飞行员阿梅莉亚·埃尔哈特等人物的录音。

142 罗伯特在家里的4个孩子中排行老二，他的兄弟姐妹们都是工程师，只有他成为了音乐家。他成长在一个典型的中产阶级家庭中，从小就在有音乐的环境下生活，受到了录音机、唱片，以及澳大利亚联合教会中音乐的熏陶。他的父母喜欢听巴卡拉克（Bacharach）和曼托瓦尼（Mantovani）的轻音乐，寻找者（The Seekers）、披头士（The Beatles）和凯特·斯蒂文斯（Cat Stevens）这一类他们那个时代的流行音乐，还喜欢听一些古典音乐。父母鼓励罗伯特发展对音乐的兴趣。罗伯特的大学和中学都是在公立学校念的，大概11岁左右，他第一次真正参与到正式的音乐制作中。他强调在这样的学习环境中，一些知识可以囊括其中，而另一些则会被排除在外。这使我们认识到在学生生涯中，特定的时间内、特定的学校中、特定老师的教育方式对他影响巨大。罗伯特的这位老师是一个十分热切的人，她带领学生融入到音乐之中，让学生讨论自己感兴趣的音乐方向，发掘学生自身的音乐个性。她帮助罗伯特找到了属于自己的创造力，对此，罗伯特至今仍觉得受用匪浅。直到16岁，中学的最后一年时间里，罗伯特才开始接触到古典音乐。他将自己今天成就的很大一部分都归功于学生时代的音乐老师。

罗伯特：我了解到创造是一件十分杂乱的事情，一个人所创作的曲目往往无法永远固定下来。我非常同意克里斯托弗·斯莫尔（Christopher Small）所描述的“musicking”这个概念，即你创作的是什么，音乐就是什么。我不会把一首曲目当作是一个物体，因为它是一种行为，不是某样东西，它是你做的事，是一种暂时的幻象。18世纪巴赫的演奏方式与现在音乐的演绎方式截然不同，其实那是两种完全不同的音乐，时至今日，一些事情已经完全改变了……一首歌的每一个翻新版本都会有所差异……但总有人会致力于保留和演绎原始版本的音乐，所以不同版本的创作不会对音乐界造成任何的损害。我的老师教会我如何从音乐史中脱颖而出，要不停地去质疑一首曲目为什么一定要采用这种特定的形式……我不是想展现我有多么的特别、多么的与众不同。我所做的不过是吸取巴赫、贝多芬、珀西·格兰杰和弗兰克·泽帕的经验，将其运用到现代乐队中来……我只不过是一个传统意义上的作曲家，对寻找那种传承下来的所谓正确的思维方式（作曲家、演奏者和听众的等级关

系)的替代品充满兴趣,并想对现在音乐界既定的等级模式提出质疑。

罗伯特就其音乐背景和试验方向的阐释包含了流行音乐的制作及其创作风格。他是新型的创作音乐人,提倡不能将一种风格凌驾于另一种风格之上。对于罗伯特而言,流行音乐和古典音乐之间没有任何界限,它们之间的差异早已在数字文化时代逐渐消失了。身为集作曲家、演绎者和听众三重身份于一身的人,他认为作为一个音乐人,应不断地去实践、发展、进化,要去质疑和拒绝这样的分类。

罗伯特:自从进入音乐这行,我就在乐队中演奏。我现在的团队之所以能聚到一起,是因为我们本就是朋友。乐器则是第二位的因素,所以已然有一个同质性存在了。我们之前就在其他团体中有过合作,所以这没什么奇怪的。现代乐队都是这样,一群朋友组在一起。

罗伯特列举了很多对他有深远影响的人。他讲述了他的创作生涯中,各类音乐活动、导师、音乐家和音乐扮演了何种重要的角色,他还讲述了通过现代音乐会和剧院表演中的折中主义,不同音乐流派、观众、音乐和创作类型之间是如何交汇融合,以致最终消除了彼此间的界限。

罗伯特:我想我最主要的角色就是作曲家。但我更倾向于去模糊作曲、表演、制作、呈现、安排、即兴创作,以及同其他音乐家的合作这些行为之间的界限。柏洛斯基弦乐四重奏(Brodsky Quartet)和我自己的团队拓扑学曾经合作过艾维斯·卡斯特洛的一首芭蕾曲,在进行改编时,我把它当作是自己实践的一部分,是创作一首全新的曲目,是一场表演,是与不同音乐家的一次合作。所以,从这个意义上讲,我把自己视为作曲人、演奏人、改编人和即兴创作人。我做了很多的改编。尽管这同大家理解中的传统意义上的创造有些许不同,从我的角度来看,这也是一种再创造。我对于表达其他作曲家的观点没什么兴趣……我的兴趣在于把别人的观点拿来变成我自己的(或是拓扑学团队的),从新的角度去看待它。我们就是这样来创新的,我们不会仅仅遵循着作曲家的乐谱去演奏,而总是要对曲目进行些许的调整。即使是别人专门为我们创作的曲目,我们还是会在细节上做一些修改,所以说我们很少会原封不动地呈现一首曲目……我们做了广泛的市场调查,人们并没有将

143

我们（指拓扑学乐团）同易利森组合或后代组合（两者我们都非常尊敬）视作为同样的“古典音乐”乐团……我们处于边界之上，如大多数人一样——我的意思是，尽管这样做总是伴随着兴奋和困惑，市场也不易接受，但打破界限、创造涵盖多流派类型的音乐在现在已经是常见的事情了。

曾经有一段时间，人们都认为古典音乐的这种试验性尝试为流行音乐铺了路，使其可以从中获益。很多情况下，这种想法的确没错。但现在的作曲家们已经可以从自己所创作的作品中获得商业利益，他们可以为剧院、高校和艺术组织创作歌曲，也可以结合电子合成声音，通过模糊音乐会音乐和剧院音乐、数字世界及其对应物的界限，来实现一些突破性的发现。在罗伯特的音乐世界中，创造是由其团队拓扑学所定义的，他们在团队成员共享的技能、知识和友谊的基础上进行合作，创造出了在个人和社会维度相互作用下的各类乐曲。罗伯特将自己的创造实践定义如下：

罗伯特：我所创作的音乐受其所属的初始文本影响，初始文本很大程度上决定了音乐作品中的优先次序。拿马勒交响乐来说，其最初所属在于乐谱。许多流行音乐的初始文本都是录音。我想，我们的初始文本很可能是现场表演，剩下的一切都不过是为现场表演中所作的创作而服务的。乐谱是可有可无的，至于录音，有当然是好的，但它毕竟只是个人工制品，忽略了在特定空间内人的中心作用，不是音乐的重要所属。我认为，拓扑学的音乐是在小型演出中创作而成的，观众在其中扮演了至关重要的角色。我发现，每当回溯音乐历史我都备受鼓舞，我看到巴赫总是从一首曲子中摘取一部分放入另一首曲子，赋予其新的内涵，并重新编配，因为配乐不可能是完全统一的，无法固定。我认为那样很好——每一个版本都有属于其自己的特定情境。从我们现在对巴赫的了解来说，他并没有把乐谱当作是很重要的初始文本。我的确有很多的作品，但它们都是灵活的，它们主要存在于现场表演之中。

所谓的“乐谱”和“代表作”，其实不过是对于演奏者的一系列指示罢了，告诉他们在什么时候该做什么。乐谱或是任何标记表示法都无法取代演出创造、音乐家之间的互动、音乐家和观众之间的互动，以及任何现场因素。也就是说，人们能够很好地接受音乐创造不同的扩展范围，接受一首曲目在特定情境下所产生的互动。实际上，乐谱更加常见的用途是作为研究的素材、表演的可读版替代品，是各种学

术和商业利益进化过程中衍生出来的附带产品。高尔（同其他评论家一起）在其具有广泛影响的著作《音乐作品的想象博物馆》（*The Imaginary Museum of Musical Works*, 1992）中，批判了音乐作品的概念。她认为，这是早在1800年左右就有的概念，那时音乐创造依赖于个人作曲天才的自我表达这种浪漫主义原则，必须拒绝去遵循已有的规则或是屈从于外在的控制，这就使人们产生了这样一种信念，即所有的音乐作品都是完美的、终结版的。在此争论的基础上，库克同其他音乐家^[1]一起（在媒体上），强调了展现表演创造（“表演中的作品”“代表作品的表演”“展现表演的唱片”）的唱片的中心意义。克莱士（1996）同样认为，在现代的摇滚乐中，作品主要通过唱片来呈现，而作品个性化的关键在于其制作过程，而非乐谱（p. 32）。我想要表达的是，今时今日因为下载的存在，唱片已经毫无价值了。就因为其不再有价值，唱片公司和艺术家几乎都要放弃唱片了。由此引起的问题是，究竟这种音乐形式是会继续存在，还是说它会被现场表演这种现在艺术家赚钱的方式所取代。

由此带来的结果是意味深长的。罗伯特在此暗指的是那些误识，自从18世纪以来，这些误识一直被用来左右公众的看法，以提升像莫扎特、贝多芬这样独自工作的天才作曲家的形象。然而，罗伯特却将作曲的个人和合作维度、表演关系放在首位，他将其视为作曲的基础、创作实践的中心。

罗伯特：我仍然十分坚信要独自创作这个理念，你知道，人真的要首先取悦自己，这一点毋庸置疑。而我不愿意去迎合的是人们想要什么你就给什么，让作品变得十分的商业化。我认为作曲就是要做真正的自己、表达真正的自我……

这些基本的审美假设，引导着罗伯特去创作表达自我的新音乐。同样，如托因比所说，以现场、记录、广播音乐和书面乐谱为前提的流行音乐创造（2000），是作曲家作为一个真实主体的展现，是内心活动借由音乐的全部表达，关系到作曲家自身及其思想和行为的社会领域。对于罗伯特而言，其作曲习惯的关键在于，他将自己设定为一位集弹奏、谱曲、记录和表演多重身份为一身的音乐—作曲人。他颇具特色的实践之一，就是通过口头和标记传统之间的相互作用，或者是通过那些不能被复制的纯口头版本的音乐作品，来实现不同的演绎可能性。定义其作品的是他自

[1] 相关讨论参见沙南（1994）、福瑞斯（1988, 1983）、桑顿（1995）和托因比（2000）。

己的意图。

罗伯特谈及了身为一名作曲家他是如何思考和工作的，还谈及了他创作的社会背景。同时，他还在特定的社会关系下，对人们关于即兴创造的传统观念进行了重新定义，他的实践介于自我创作意图以及大的社会关系在创作中所占比率的分配之间。罗伯特还回顾了其丰富创作后的合作过程，以及其通过参与特定的社会团体，所进行的试验与创新实践。

罗伯特：即兴创作实际上要远比我们自19世纪中期便形成的对其固有的观念重要得多。我认为，即兴创作消逝在古典音乐领域真是太可惜了。因为，如它在爵士乐中的地位一样，即兴创作在其他类型的音乐创作中亦是至关重要的。而将作曲家和演绎者区分开来，将作曲家视为不容质疑的天才这种观念，真是让我特别恼火……它也涵盖了个人的体验，是表达个人独立想法的需要。但它同样亦是在自己周围创建这样一个情境，这个情境要同拓扑学乐团有所关联。因为这是一个整体，所以人们亦是这个场景中的一部分，但现实却是我们所看到的人们就如同那些孤独的天才们一样，并不真的是其中的一部分，他们往往属于一个动态的场景，却也不过是其表面或局部罢了。

145 罗伯特运用多媒体（动像和投射文本）跨越不同流派而进行创造，这使得他能够理解一系列复杂的日益丰富的创造力，这与不停寻求创造同质性的音乐创造概念的最小化截然相反。他不会在单一或抽象的理解模式下进行音乐创造。他创造的经验是基于其对作曲和演绎分离幻像的理解程度，以及他能够对这类幻像的超越程度。罗伯特将自己视作一个被社会关系所影响，继而又加强这种社会关系的作曲家，他通过现场表演，构建看待自身创造角色和社会机构的不同角度。他不会将创造在作曲者、演绎者、音乐家和观众之间区别开来，而是将自己视为包含这些全部因素场景中的一部分。罗伯特的创造实践展示了内在自我表达同外在社会实践（尤其是其乐团拓扑学）的融合与相互作用，由此，他得以构建起一张完整的专业网络（“为自己创建一个场景”）。在这个社会定位下，拓扑学创建了一个包含罗伯特的社区，其中罗伯特的作曲和表演活动是一种通过与该社区相关的社会和个人意义，进行集体创造实践的方式。经过了自省，罗伯特强调了其音乐构建的社会基础，并借此用自己的时间逻辑完成了一个社会位置的创建，这种实践逻辑是通过一系列集

体创造和个人创造衍生而成的。

罗伯特：我以作曲家的身份存在，现在，我正在试行个人表演，这又是一个新的身份，与此同时，我还在与不同的乐队进行合作。我们算是将在即兴创作中互相激发灵感的能力，同用于计划的个人写谱工作，及个人进展中的作品结合到一起……我们利用所知道的一切——室内音乐所能提供的即兴创作和记录——我们将所能提供的一切都投入到音乐创作过程中，试图去拥抱其全部，这同弗兰克·泽帕或是各种前卫摇滚乐队能做到的相距不远了……这也就是为什么我们总是会进行合作。我们想要不断地得到扩展，所以总是会去寻找与我们做事方式截然不同的人……这很可能开始于一场受邀剧院演出——整个排练和创造过程的方式……在于你从剧院、舞蹈、表演艺术、视觉艺术或戏剧中所汲取的想法……创造来源于你如何协调这些界限。

罗伯特作曲习性根植于其个性之中，同时亦体现于现场表演中不断变化的乐谱之内，对于他而言，这代表着创造的初始文本。创造行动的特征，在于现代作曲的流行（本领域内高额的资本）艺术审美，同国内和国际文化领域内大批观众的具体文化资本相融合的方式。罗伯特的创造实践是在自我行为和想法同集体决策的交集下展现出来的。在此，内在的个体主义与外在的社会构成实践共同代表了创造^[1]的“初始文本”。这也就是说，罗伯特的创造习惯包含着一系列的个体和社会实践，协调着现场表演初始文本以及随之带来的个人同社会意义之间的关系，以创造出不同的可能性^[2]。简而言之，罗伯特将现代音乐的创造，视为既是个体作曲家独立地位的争取，亦是代表集体、使集体受益的激励行为。

146

结语

本章从作曲家的实践经验出发，探索“音乐创造”的涵义及其特别之处。对于这些作曲家而言，音乐创造的特别之处在于其社会定位，以及作曲家在相应社会空间中所占的位置。如我们所述，在作品中音乐创造不可能只有单一的一种形式，创造是多元化的。

[1] 欲了解有关创造内部及外部实践的进一步讨论，参见韦斯特隆德(2008)。

[2] 欲了解有关集体即兴表演同西方古典音乐之间社会关系描述的讨论，参见库克(即将提到)。

我们选择不去明确展现不同作曲家实践中的对比差异，而是邀请读者在本章第一部分和第三部分的相关讨论中，就其相关描述进行对比。这可以为具体的音乐创造和总体创造之间观点的随后转变提供背景。之后，我们继续探讨音乐创造的实现问题，在奇克森特米哈伊^[1]的话中找到了共鸣：“我们所谓的创造，是由制造者和听众之间的互动构建而成的一种现象。创造不是单个人的产物，而是对于个人作品进行评判的社会体系”（p. 313）。这种特性的基础在于，将创造假定作为一种心理学现象，假定社会背景能够激发个人参与创造活动。不过，仍有很多人认为，作曲家是独自创作的，创造行为是其对自身的完美表达，而非公开展现的集体合作产物。

如本章所展现的那样，将作曲一概认为是个体的独自创作行为是错误的。一些跨创作形式产生于不同流派（古典、爵士、流行、现代）之间的跨界合作。还有一些是通过改变其创作形式（即兴创作、作曲，或是表演创作）的原始形态而达成的。整个过程是否会涉及到同他人之间的合作是不定的，这个过程可能是有意为之，也可能是无心之作。有一些曲目拥有完整的乐谱，而另一些则没有。

埃默森（1989）、柏林特（1987）和高尔（1992）从19世纪社会音乐学的角度出发，提醒我们随便接受任意单一的作曲本质理论是一种危险且不恰当的行为。鉴于乐谱的原始价值已经不复存在了，现代古典音乐作曲人的作品早已超越了过去以乐谱为基础的活动。本章中所讨论的这些争议，证明了音乐创造是在社会和文化协调空间下的个人实践中实现的。毫无疑问，社会心理学家阿马比尔（1996）所拥护的有关创造的社会个人角度观，是我们了解众多因素的融合方式。这包含社会环境、工作动机、内在和外奖励、领域相关技术（音乐素养、经验，及相关培训）和创造相关技术（适应性、开放度、灵活性、原创性和创新性）。阿马比尔将我们的注意力引到创造以及人类能力的社会维度之上，人类作为社会的产物，在个体和社会的一致目标下，相互作用和协调的行为总是会深受彼此之间的影响。这些观点使得我们能在现代艺术世界内，用全新的角度去看待作曲家，在这个世界内，作曲家能在得到应有尊重的基础上同他人进行合作。在定义作曲家的社会、物质和音乐文化（或习惯）^[2]时，对于家庭的同步定位、早期的社会化以及社会环境起着关键性作用。

[1] 奇克森特米哈伊语为“小姐让我兴奋”。

[2] 布迪厄（1993a）将“领域”这个观点描述为“拥有自身运行法则的不同社会空间”（p. 162）。领域内的产品由特定形式的实践、方法和评判原则组成。布迪厄就“习惯”给出的概念是，人们对于所采用的实践方式的特定倾向和态度，遵循着特定的规则，让人们觉得这种倾向是自然产生的，不会意识到其是如何构成的。这种倾向与感知和思考的模式，以及衡量自身和他人行动的方式相关。

评判的类别上还是存在着争议。不同的背景就会孕育出不同的创造。现代作曲家们挑战独行天才这种传统认定。许多人倾向于一种更加合作化的、集听觉和口述为一体的作曲方式,不仅仅基于乐谱的标记,还要结合多方合作和即兴创作(伯纳德,1999)。在同演奏团体合作的背景下进行音乐创作,创作过程的重心应放在协作和互动层面上的社会行为(贝克尔,1984)。

韦斯特隆德(2008)将内在的个体化同外在的社会构成实践的二重性描绘为,个人体验的音乐能动性中社会与文化生活的相互作用。同样的,德诺拉(2000)强调了在参与特定的内在实践时,音乐家们是如何积极的在不同的音乐中“调整、推敲、实现其社会作用者的身份”(p.47)。这表明,音乐是一个媒介,而作曲家们正是通过这个媒介来定义其位置的,也就是说,身为一个作曲家,就是要把自己置身于一个特定的生产领域中,这个领域内具有自己特定形式的实践、方法,以及评判实践和知识形式的原则,因此也就构成了该领域内的文化资本(布尔迪厄,1993c)。

在社会认知论中,创造被看作是个体进行新颖变更的行为,而社会学的角度同贝克尔(1982)的观点一致,将创造的重心放在协调的个人行动上。换言之,像其他任何创造行为一样,作曲家自身的构建需要囊括很多方面,所有的方面都会涉及思想与行动的个人和社会领域。从这些作曲家的论述及相关文献中,我们可以知道,作曲行为本身就是反映事物随着时间而发生的变化^[1]。作曲包含了想法的提出和可取回元素的校正。它关系到意识控制、观点阐明,以及对想法的提炼、评判与修订。作曲既可以被看作是一个系统的进化过程,亦可以视为一个整体。最终形式可以通过乐谱或是回忆来追溯,但音乐记录已然取代了人为的记忆。作曲中包含了口头创作和传统乐谱创作的相互作用,它既可以是一个具体的产品,亦可以是纯口头形式的不能被复制的音乐作品。究竟采用何种形式,取决于作曲者的意图(伯纳德,1999)。

然而,大多数研究显示,专业作曲家和音乐家,在社会中的地位仍然是有别于他人的^[2],他们仍然享有某种身为艺术家的特权,同某些特定机构保持着紧密的联系(福特,1993;麦克卡特曼,1999;潘思勒,2008),我们应保持慎重,不要随意去生成或接受任意的归纳,或是将音乐创造的某个方面视作整体的单一概念。音乐

[1] 有关创造,以及儿童和年轻人从事作曲的社会体系,还有儿童音乐文化中特有的相关音乐实践的研究,在别处进行了探讨(详情请参见巴雷特,2005;伯纳德,2005,2006a,b)。

[2] 尽管社会人类学家露丝·芬尼根(1989)在对英国米尔顿凯恩斯镇的非职业化音乐创作进行研究时,发现许多业余的音乐团体其实都是半职业化的——在音乐行业相关领域或音乐教学内工作,而非主要依靠表演来谋生。

创造是由现代作曲家的实践所构成的，而他们所采用的表达方式，以及各自观点分享的程度，还同机构的立场和实践有关。这包含作曲的学习及教授方式，学习的条件以及新音乐创造的文化背景，还有能力、意识形态、灵感、行动力、自由、个人表达、听众与艺术家之间的关系，甚至是声音和乐谱的微观过程这些社会学因素。这样的发展过程，挑战了现代音乐社会中的一些最基本的假定，故而在获得支持的同时也必然会遭到反对。许多作曲家认为，学习和教授作曲是一种能起到改革作用的行为。

149

要点

1. 作曲家们对于其创造过程的描述，证实了音乐创造是多元化的。创造活动的本质在于不同类型的创造（个体的与合作的、相同文化内的与跨文化间的、现场接受的与观众引起的、参与式的与创新式的）之间的互补与相互作用。作曲家在创新中还会运用相应技术来作为协调工具。
2. 音乐作品在表演中所展现出的创造性可从以下三点论述：（1）代表作品的表演；（2）代表演出的唱片；（3）表演中的曲目。
3. 个体（或自我）和社会（合作和观众衍生的）创造有利于音乐家和乐器、作曲家和乐谱、艺术家和观众形成更紧密的关系，以实现更加多元化的音乐创造。

讨论问题

1. 在音乐创造中，将“自我”和“社会”视作创造的背景或依附特性，与将其视作基本要素之间有何差别？这些差别关系大吗？在创造过程中，自我领域与社会领域如何互动？这些差别重要吗？为什么？在你了解到不同的音乐创造对于音乐实践的发展会产生不同的影响时，又如何评价个体与社会维度的重要性？
2. 如何针对不同类型的创造，采用不同的评判标准？在现代古典音乐作曲的教学中，这样的目标意味着怎样的指导实践？
3. 讨论不同的流派、划分、类别与风格是如何模糊特殊性与个性化之间的差别的。你认为某些音乐创造要高于它者这个说法合理吗？
4. 现代的小学、中学、高中教育机构就此类问题关注到何种程度？



实时产生的即兴创造（或称“现场”演奏）与本章要讲的传统音乐创造力概念的狭隘性密切相关。从“现场”演奏而非“唱片”演奏出发，我主要关注即兴创造的综合特点，这涵盖了背景、时间和技法三个领域，涉及从演奏会（正式）到社区（非正式）的集体创作、从自由即兴创作到特定文化中的即兴创作、从听觉音乐到数字音乐（如“现场编程”）多个层面。

本章将介绍五位即兴创作音乐家。他们创作实践多种多样，有的在创作中接受一切事物，有的则在创作之前就严格界定了创作范围。本章选取的即兴创造活动（从自我—社会、传统—数字的角度出发）与前一章讲述的创作活动区别显著。对这些音乐家的描述体现了即兴创造力在电子原声、乐队、传统音乐和计算机音乐领域的地位。由于很多人已经研究过爵士即兴创作和爵士音乐家，^[1]在此我不再详细介绍爵士乐的集体创造力，只是稍微提及与之相关的创作活动。

本章将至少讲述即兴音乐创作的三个方面：第一，即兴创作和创作实践可能具备或缺乏特定的音乐风格；第二，即兴创作和创作实践是对音乐创造与再创造的过程；第三，即兴创作有时是集体性创作活动，每个音乐家都会遵循或突破常规，创造新音乐。

[1] 关于爵士即兴创作，请参考阿尔伯森(1984, 1985)、柏林纳(1994, 2006)、C. 福特(1995)、哈顿(2006)、凯尼和盖尔(2002)以及索尔(1997, 2003)等相关著作和文献。

即兴创作和实时演奏实践

音乐即兴创作既指创造全新的音乐，也指以全新的方式改造现有的音乐素材。这在西方艺术音乐（特别是巴洛克艺术）、爵士乐、民间音乐以及世界各种音乐中非常典型。即兴创作的标准有些十分具体，有些并不明确。

对于乐器演奏家来说，即兴创作非常重要，因为在这种演奏中，演奏家不需要乐谱。早在19世纪中期以前，乐器演奏过程中已经出现了即兴创造。17世纪，作曲

家的名声就在于能否同时兼任多种角色，其中即兴创作很受欢迎。有关莫扎特、贝多芬和肖邦即兴创作的记载表明，相比于带谱演奏，即兴创作是一种不错的选择。在即兴创作中，丰富的点缀和装饰乐段（参见文献：布兰宁，2008；高尔，1992）处处可见。

151 由于对创作过程和结果各有侧重，当代音乐家及其即兴创作实践的意义也因人而异。柏林纳对这种区别做了如下描述：

如果把即兴创作看作名词，把它看作艺术作品，那么创作者关注的是作品与激发他们创作的原始模式的关系……如果把即兴创作看作动词，那么创作者关注的不仅限于对原有创作模式做出了多大改变、创作产生多少新意，他们更加关注改变和创造过程中的动态条件和整个过程。（p. 221，粗体为原作者所加）

要想理解即兴创作，我们必须清楚新创意是如何产生的。普雷辛（1984）将即兴创作定义为一种“习得”行为。他认为，音乐家“培养”了一种学习能力，他们能够从现有的某一常规音乐风格的动作和概念中总结出自己的创意和创造动力。普雷辛将这些习得的技巧视为“惯习层次”。音乐创造力总是来源于音乐家的惯习。同时，即兴创造力也体现了一种团体意识，所有参与演奏的人都在互动之中。这让听众开始关注演奏者的行为、意图和身份。正如托因比（2000）所说，听众“赋予”了地点和音乐社会属性。然而，每个人对演奏的体验各不相同。这不仅是当前争论的焦点，对于扩大音乐创造力的内涵也有很大影响。

我们常用比喻性的语言描述流行音乐、爵士音乐、古典音乐或当代音乐的创作实践。即兴创作被视为一种“旅程”、一种“舞蹈”、一种“律动”（柏林纳，1994）、一场“交谈”（索绪尔，1997）、“个人的声音”（麦克米伦，1996）、“空间的各种可能”（托因比，2000），更是一种“演奏艺术的盛宴，不仅需要花费毕生的精力去体验各种音乐和非音乐的经历，更需要精湛的演奏功底”（伯纳德，1999；凯尼和戈尔合著，2002；司麦德，2009）。这些描述适用于不同音乐风格及其社会价值的象征层次，取决于东西方演奏传统中即兴创造力的空间可能性所具有的意义和价值。

这些比喻描述了即兴创作的功能，也体现了场域与音乐家惯习之间的实践特性。沃尔特斯托夫（1994）指出，“即兴创作不是演奏已创作出的音乐作品，这是它最重要的特点。”他强调，要想理解即兴创作，就必须了解具体的音乐创作实践。此

外，沃尔夫斯特夫提出，音乐的性质取决于特定情境，只有在特定情境中，演奏实践才“具有与众不同的意义”。本章既会介绍传统情境和社区情境中的创作实践，也会介绍演奏会中的创作实践。

L. 所罗门 (1986) 认为，即兴创作可被看作“无需提前准备、作曲和特定背景，在演奏过程中发现和创造原创音乐的过程”。一些即兴创作家在创作前并不思考要创造什么样的音乐，只是任音乐自由发展，所以每次演奏中都发挥了“前瞻性的想象力，这些想象力不仅事关当下的演奏，还可能被用于以后的创作”（贝利，1992）。坎贝尔认为，创造力总是发生在即兴创作的实践中，他对音乐创作的自发性做出如下描述：

从音乐上讲，即兴创作的内涵比所有的口头解释（“大展身手”“音乐混合”“想唱就唱”、经过准备或构思之后让创意迸发出来）都丰富。即兴创作是通过音乐对难以预测的冲动做出的回应，是演奏和作曲之间微妙的平衡。即兴创作理应具备神秘色彩和调动演奏者与听众情绪的魅力，也应当被视为一种能力，这种能力需要通过演奏者倾听、观察、实验并接受正式训练才能获得。

152

作曲家约翰·凯奇以创作不同寻常的音乐著称。他的作曲风格类似《易经》。1951年，他创作出了《变化中的音乐》一书，全书共四卷，主要是钢琴独奏曲，曲子中每一个声音都是随机发出的。这种音乐被凯奇称为“无目的音乐”，就是说，虽然这种音乐是随机创作的，但一旦被创造出来，就成了一曲音乐。1952年，他创作了颇受争议的4' 33"，即4分33秒的沉默。这里要强调的是，为了寻找新的创作方法（这也意味着激发新的创造力），凯奇创造出了全新的演奏方式，有些还运用即兴创作方式，以再现音乐创作的独特性。凯奇努力推广“现场”艺术，这种艺术主要关注探索声音、声音洪亮度和噪音。他的宣传使即时演奏的不确定性和直接性渐渐为人接受。在凯奇看来，即兴创造力来源于实时演奏产生的声音以及不同的演奏方式产生的回音。凯奇认为即兴创作只存在于演奏过程中，音乐的各种可能性同样在于它被演奏的过程。对自由即兴创作来说，情况确实如此。

相比而言，爵士乐吉他手德里克·贝利 (Derek Bailey) 则对即兴音乐做出如下描述：“多样化是即兴音乐最突出的特点。即兴音乐没有固定的风格，也没有通用的声音。自由即兴音乐的特点取决于演奏者的音乐身份 (p. 83)”。对很多

音乐家而言，自由即兴创作是指以与众不同的方式创造新的音乐，而音乐本身不需要具备“固定的风格（托因比，2000，p. 108）”，“演奏者的个性”也不受已有风格的拘束。

内特尔（1974）从民族音乐学的角度出发，在集体和文化情境下分析了即兴创作。他认为在演奏过程中，即兴创作发生的频率不一，文化也会影响音乐创造的效果。即兴创作的变化具有延续性，这一点体现了音乐创作逐渐摆脱原有音乐模式束缚的过程。音乐模式往往反映了不同文化中已有的演奏风格。原有的音乐模式“在每次演奏中都会被创新”，“所有环节——形成创作基础、累积措辞、形成新乐曲”，都会被重新安排设计。根据对原有音乐模式不同程度的依赖，内特尔将这些演奏风格划分为多个种类，从“程序化”演奏到“即兴”演奏。

我们还没有合适的词来描述接受过专业训练的印度演奏家的“即兴创作”。他们用两个词来表示即兴创作，即“upaj”和“vistar”，分别是指“培养”和“表达”。这两个词都无法体现“自发性”，因为很多东方音乐在演奏之前都已经被创作出来了。印度的拉格、印尼的加美兰、阿拉伯和土耳其的木卡姆、波斯湾地区的达斯特加赫以及非洲的击鼓合奏都是程序化演奏，创造性即兴发挥的机会很少。内特尔（1974）指出，我们所说的即兴创作可能在不同的文化中有不同的体现。

153 西非的击鼓合奏中，演奏者脑子里已经有了固定的演奏程式，但并没以乐谱的形式呈现。合奏中，鼓手按照传统的习惯、技巧和组织原则领鼓，其中一条原则就是他们可以即兴表演。对时间的把握是即兴创造力的体现，也是领鼓者的职责，通过即兴节奏体现出来。领鼓者可以按照节拍敲鼓，期间运用多种固定音型，与各位鼓手互动合作，以突出各位鼓手的地位。

另一种演奏创造力可见于民乐演奏、墨西哥流浪乐队演奏或日本的尺八独奏。有时，即兴创造力会通过乐器的常态演奏体现，也可能通过对乐器的演奏方式进行创新得以实现。后者是贝利（1992）对即兴创作研究的独特之处（贝利，1985）。

在研究爵士音乐家的过程中，贝克尔称他们的表演为“离经叛道”。他认为，爵士音乐的理念就是渴望摆脱外部干预，打破传统的社会规则。为更好地理解“即兴创作家的意识世界”，柏林纳（1994）花费十五年时间采访了50位爵士音乐家。他写道：“在即兴表演中，爵士音乐家在对体力、智慧和情绪的运用，即兴演奏过程中产生的压力让艺术家的狂欢体验更加充分。”（p. 216）那多恩（1996）也从心理层面探讨了即兴创作的体验问题，通过分析三个即兴创作家的创作世界，他探讨了如下

问题：(1) 通过音乐的流动确保即兴性；(2) 在节奏和创造力之间保持清醒；(3) 音乐回应的即时性。

现场编程是指通过交互控制处理来进行现场电脑音乐表演（柯林斯等人，2008）。这种独特的实时编程有以下几种形式：(1) 作曲程序员在演奏台上利用笔记本电脑进行实时编码演奏，通常是一个人完成，但也可能以合奏的形式进行，后者的压力相对较小；(2) 两个或更多作曲程序员通过电子原声或现场模拟，与演奏者互动；(3) 通过笔记本操控管弦乐队，对音响设备以及传统乐器和普通乐器的任意组合，然后现场演出。在现场编程演奏中，观众一般看不到演奏人员的动作。这种即兴音乐的特点就在于瞬时性和表演的即时性。

当然，即兴创作的概念、社会脚本和表演形式是多种多样的。^[1] 自由即兴音乐演奏的结构、模式和各种变式中的实时即兴创造与传统民乐的集体即兴演奏有很大区别。所以，在集体即兴表演中，各种创作实践会按照不同流派、风格和社会脚本分类（库克提出，在后面内容中将提到）^[2]。

154

即兴音乐家的创作实践是否限于爵士音乐、流行音乐、民间音乐或特定的民族文化背景？他们在多大程度上即兴创作全新的音乐或改编了现有音乐？在这一点上，不同音乐家之间的区别很大。当前讨论的重点是，现场音乐演奏风格的多样性成为探索集体即兴创作活动、定位日益复杂且形式多样的即兴创造力的基础，这对于丰富我所研究的音乐创造力模式意义重大。

本章提及的五位音乐家具有不同的社会文化背景，他们的创作实践因惯性性以及在场域中获得位置的方式的不同而有所差别。下文的描述体现了每位音乐家不同的惯习、对声音的独特理念和对音乐响度的探索，同时也讲述了不确定性和立即性在实时演奏实践中的运用。第一位音乐家是大卫·托普（David Toop），他的即兴创造涉及电子、声电和数字领域。运用已有技术、声音和传统乐器（由大卫或其他音乐家来演奏），大卫力求全新的音乐创造。他的音乐直接反映了他的个性特点，同时更广泛的因素也成为他创作的基础，创造音乐，改编音乐，转换音乐，最后利用数字工具重构音乐。他也会在实时演奏中综合利用声音和数字录音进行创作。

[1] 请参考阿扎拉的著作(2002)，全面了解音乐和音乐教育中的即兴创作。

[2] 在一篇关于即兴创作、演奏和西方“艺术”音乐的文章中，库克探索了爵士乐即兴创作的历史、政治和美学原因。爵士乐的即兴创作体现了社会交往中乌托邦式的价值观，西方“艺术”音乐的演奏则体现了音乐霸权或者说没有任何社会内涵。

大卫·托普：涉及多个场域的习性

大卫·托普将自己定位为音乐家、作曲家、声音艺术家、作家和管理者。本章将主要介绍他的即兴创造。大卫在声音即兴创作、录音循环采样、数字网络和交互技术方面都颇具天赋。他的音乐创作活动既有团队合作也有独奏，涵盖实验音乐、现场电子乐、声音生态学和声音类型。

大卫成长在赫特福德郡沃尔瑟姆，就读于布罗科斯本公立文法中学，1967年毕业后考取了弘赛艺术学院。他生长于传统的低等中产阶级家庭。据他所说，家里“几乎没人接受过所谓的‘高等文化’教育”，书也很少。据他回忆，父母会“听些简单的音乐，爸爸喜欢军乐”。父亲不仅不赞成大卫以音乐为生，还极力反对。作为一名音乐家，现实生活让大卫走上了音乐探索之路。他的探索极大地改变了我们对演奏和声音（不管是电子还是声音抑或是两者的结合）的本质的看法。

155 作为英国著名的作家，大卫在音乐方面的专著很多。^[1]在《鬼魂之境》一书中，有一章节题为“寂静的音乐，秘密的噪声”。在这一章中，他在与德雷克·贝利的对话中问道：“如果即兴作家的思维已被常规固化，那他怎么可能在紧张的节奏中创造出全新的音乐或者以全新的方式演奏现有的音乐？”大卫认为：“演奏是固定性和多变性之间的协调。演奏既是学习的过程，也是摒弃原有束缚的过程，既是一种不断完善的状态，也是渐渐获得帮助团队成员的能力的过程（托普，2004）。”德雷克说：“即便你在不断地摸索更多的表达方式，有时你能感觉到自己对未来无法预知，有时却没有这种感觉。有时你确实能够创造出一些东西，但这只是出于演奏的动力……我不知道这是什么样的过程。”我们将在这一部分探讨即兴创造力究竟是什么。

在“寂静的音乐，秘密的噪声”这一章接下来的内容中，大卫思考了现场演出的意义、听的过程、声音的本质和利用计算机或自然环境（不管是录制的自然界的风声还是电声）创造出来声音。他重构了音乐创造力的概念，摒弃并改变了只有一种音乐创造力的看法。

大卫：我觉得任何人都具备音乐创造力。这种创造力要么是对某个情景的创造性反应，要么出现得毫无缘由，以新的思维方式或表演方式呈现。但我们常常将艺

[1] 大卫的著作主要有《说唱来袭》(1984, 1991, 2000)、《声音海洋》(1995)、《异类音乐：真实世界中的声音组合》(1999)和《鬼魂之境：音乐、寂静与记忆》(2004)。

术与创造力混淆起来。当然，与园艺、厨艺或将拖拉机从沟渠里拖出来的技巧一样，艺术也是来源于创造力。在我看来，创造力的产生取决于你所面临的挑战的难度以及应对挑战的方法。如果能够以创造性的方式面对挑战，那么创造力将在你的生活中处处可见。声音和音乐的创造要求我们具备很强的合作精神。你常常会与他人合作。通常情况下，你很难将自己与别人的工作划分开来。音乐创作中也不存在能够由你一个人独立完成的部分。特别是在即兴创作过程中，如果你们要创作三重唱，那你绝会说“这部分工作是我的”或“这部分工作是你的”，因为这样的工作划分完全不存在。就连即兴创作概念都十分简洁，自我的概念几乎是不存在的。跟其他事情一样，即兴创作就是一种反应。是的，这种创作就是一种彼此之间密切联系的活动。即便是孤独这种感觉，也存在感官上的反应，或是对孤独感的渴求。虽然经常进行独奏表演（我本身并不太喜欢，但出于各种原因我必须演奏），但这也不只关乎我一个人，因为演奏中我总要与音响空间、物理空间以及特定情境中的观众互动交流。这也是创作过程中存在的一个问题，你觉得可以完美地应对这场演出，但事实上演出总会受到周围环境的巨大影响。也正是这个特点让演奏既有趣又富有挑战性，你所要做的事情总是会极大地受到这种看似消极的因素的影响。这真的是一个神奇的世界。

对大卫来说，不管是音乐创造力还是其他任何事物的创造力，以及音乐、声音和噪音体验，都不可能将创造力产生过程中的“反应”与“情境”彻底地分开。偶然性与情境性、限制与自由都是人类创造力产生的基本条件而非阻碍因素。不同创造力之间的差异往往在于创新的程度而非种类。计算机创造力需要具备特定的智慧、支付能力和自由度，但音乐创造力则因受到多种限制而被削弱。正如大卫所说，音乐创造力与社会是分不开的，或是说它本身具有很强的迷惑性。

大卫：我认为，任何一名即兴创作家都渴望创作自由或创意自由……获得这种自由唯一的困难在于，你对自由的追求可能会与别人对自由的想法、自由的不可能性、切切实实的自由、政治自由的概念或其他概念发生严重冲突。但是目前我还没遇到这类问题……之所以提到这些冲突，是因为它们也是我教学的一部分。当我给学生们讲授即兴创作时，我们首先要做的就是讨论自由的概念……我们还会讨论即兴创作，以及对学生们而言，即兴创作意味着什么。通常，学生们对自由只有一种

模糊的概念，所以我们会讨论可能性与不可能性，然后接着从一般意义和具体意义（考虑到特殊群体）上去剖析限制自由的可能规则有哪些。什么是秘密的？也就是说，表面之下是什么？周围正在发生什么？是什么组织我们开展某些活动？也就是说，什么因素限制我们在特定领域继续前进？我们为什么没有这么做？为什么不能这么做？为什么我们创作了这种声音，而没有创造另外一种声音？我们为什么没有突破特定的音调？要知道，如果我们拥有绝对自由，那么……好吧，这些问题是无法想象的，因为我们在考虑这些问题时，思维都要受到限制。就像我第一次听到AMM^[1]乐队的音乐时，我觉得自己受到了很大的启发，我能够感觉到它，甚至能嗅到它，这也是为什么AMM乐队的音乐给了我灵感，让我顿悟。接下来的几年，我还在听这个乐队的音乐，听了很多遍，但再也没有那种自由的感觉了。我很热爱AMM乐队的音乐，它们对我影响很大，但是音乐中缺乏自由感。当然，部分原因是因为我第一次听他们的音乐时，给我的感觉是他们不能做自己想做的东西。受限于周围的环境，他们无法创作出音乐所缺乏的东西……谈到AMM乐队音乐的连贯性就比较有意思了，即便现在，你还会给人们播放AMM的音乐，但人们的反应则是：“天哪，这是一片混乱，毫无章法。”但是我听的时候，对这种音乐则会十分熟悉，也能理清音乐中的章法。我也能明白为什么音乐是这么安排的。所以说，这种音乐还是有章法的，也有自身鲜明的特征。这种音乐绝不是一片混乱、毫无差别，也不是无法解读的。

157 音乐中“自由”的概念往往与“自由”即兴创作密切相关。这种音乐创作实践没有固定的“风格”技巧或创作传统。相反，我们将在后文中提到，文化创造力来源于特定的传统和对特定技能、规则和参数（涉及到民乐小提琴手黑兹尔·费尔伯恩）的学习与把握。正如吉他手德雷克·贝利所说，自由即兴音乐“没有固定的音响要求”。即兴音乐的特点往往由“演奏者的声响—音乐身份”（贝利，1992）决定。

我们可以以这样一种方式看待即兴创造力：虽然自由即兴音乐是“自由的”，但即兴创作仍然是一种集体创作实践，要么能够体现明显的集体框架〔罗德·巴顿正体

[1] AMM乐队成立于1965年，是一个先锋自由即兴创作的乐队。乐队成员包括创建者兼鼓手艾迪·普雷沃斯特(Eddie Prevost)、早期成员萨克斯管手卢·加雷(Lou Gare)、吉他手凯斯·罗伊(Keith Rowe)、钢琴手科尼利厄斯·卡迪优(Cornelius Cardew)和大提琴手劳伦斯·希夫(Lawrence Sheaff)、现任二人组普雷沃斯特和钢琴家约翰·蒂尔伯里(John Tilbury)。乐队追求独特的音乐，不为正统学界观点和市场惯行的压力所动摇(普雷沃斯特, 1995)。

现了这种特点，他将其称为“激活点”（帕顿，2010）]，要么具备共同的审美目标。因为合作过程的即兴性（罗德·巴顿的工作室和AMM乐队正体现了这一特点）能够让不同音乐家之间惯习的差异激发无数可能性，同时也可能削弱或加深音乐家相互之间以及与音乐的共鸣。

在谈到演奏者如何发现新的音乐素材这个问题时，大卫指出了即兴创作受到的限制。在《艺术的规则》（1996）一书中，布尔迪厄准确地指出，不受限制的创造力是不存在的。首先，不管是孩子还是成人，当我们学习新事物时，我们都要掌握基本的规则和程序。我们不仅承认这些规则，为了掌握获得基础技能，还会遵守规则。由于技能习得是音乐学习过程中必不可少的一步，所以我们需要对谁更有能力和什么更有能力这两个问题作出价值判断。因此技能习得过程中的限制因素与创造力以及机体内部的权力结构和权力关系是相辅相成的。

大卫说他“并不是令听众舒适的演奏者，也不是技艺精湛的音乐家或冒险者”，他说自己“讨厌飞速开车或乘坐飞机”，他喜欢“逐渐减少对已知信息的过度依赖……我们必须做到面对未知事物，也能泰然自若。所以，这就是有准备和无准备之间的矛盾”。这一概念十分关键，对即兴创造有很大影响。下文中，教与学的关系为学习新事物和保持有意义的个性特征提供了矛盾的选择，让学习者与教学者之间也出现不协调或紧张关系。

大卫：“我11岁就开始弹吉他。而且一开始就弹音色尖锐的吉他音乐……如影子乐队和投机者乐队的音乐，后来我开始弹节奏布鲁斯，十几岁的时候在好几个乐队弹过吉他。然后我开始弹杂音吉他。我是指将我懂得的所有音乐混杂起来。我一直弹实心电吉他，Fender Telecaster。因为我一直试着用吉他创造新的音乐，倾听非美音乐，我曾观看过艾维斯·普里斯莱的演出，特别是波·迪德里（Bo Diddley）的演出，主要是上世纪50年代到60年代早期的音乐，在当时，这类音乐试验性很强……所以，我也试着弹过这类音乐，并且对这类看似未经组织而非无组织的音乐结构很感兴趣……我17岁时开始吹长笛，几年以后，我觉得自己应该接受系统的训练。所以我去拜访一位爵士乐手，他为我讲授了几节课，我学得很不理想。大概在第三节课的时候，他对我说：“我现在很忙。你为什么不坐下来听听这张唱片呢？”当时播放的是保罗·霍恩（Paul Horn）的《泰姬陵内》（Inside the Taj Mahal）。曲子正是保罗·霍恩的笛子独奏和泰姬陵内的回音阵阵。我对这首笛子曲很熟悉。我不会花钱去

听自己已经熟知的笛子曲。我并没有与老师正面冲突，但从此我便不再去上课了。也许，他会觉得，教我传统的笛子吹奏技巧只是浪费他的时间，他认为我主攻吉他，不会认真学习笛子的。或者就是因为他很懒，这一点我也不太确定。但是不管怎样，无论作为老师还是学生，我都没有受到教学规则的束缚……我认为，所谓精力的源泉就是指我们一直以开放的心态去学习。对于人类而言，一直以开放的心态接受新观点是很重要的。”

当代艺术家常常将正式的音乐课程视为艺术实践必经的漫长历程，而且与对流行音乐的非正式学习毫无关系。他们不但没有脱离那些激发、鼓励和吸引人们献身其中的音乐，反而向这类音乐靠拢，以期回到“现实的音乐世界”。因此，不像有些音乐家选择恪守经典和传统，大卫选择了“试验音乐”，就像有些人喜欢涉猎不同的音乐领域，拥有不同的听众，成为自由即兴创作家，拒绝束缚，或被“锁起来”。

大卫：虽然没有人教过我，但我倾听三角洲蓝调时，我能辨别出他们使用了不同的调音，而且我深深地被这些调音所吸引，我也希望自己音乐走这种线路。要知道，这种音乐创作与瓦格纳、德彪西等音乐家的风格完全不同……18岁那年，我去听演奏会，听了AMM乐队的演奏，他们的演出并不像音乐演奏，他们就是用很陌生的方式组织声音，除了我，可能几乎没有人将这种演出当作音乐演奏。我觉得这种演奏充满力量……1966年，在众多各式各样、群星闪耀的演唱会中，唯有这种演奏让我顿悟。当时我还很小，还在学校读书，这场演出激发了我去解构艺术的灵感。

作为一个既不读乐谱也不写歌的即兴创作音乐家，大卫对即兴创作有十分深入的见解：（1）即兴创作既是个人创造力的原创实践，也是社会集体创造力的原创实践；（2）社会网络的发展能够赋予即兴创作人原创身份和集体创作身份；（3）即兴创作能够使前辈与后人保持联系，包括音乐创造领域较有造诣的作曲人、演奏者和倾听者。

显然，作为一个声学音乐家和数字音乐家，大卫在即兴创作实践中融合和解构音乐的动力对他产生了深远影响。因为数字技术能够将声音重构成数字，使声音的本质发生了很大变化。有意思的是，虽然他演奏过摇滚乐，也在乐队演奏过，这些经历让他从上世纪60年代开始突破传统，在音乐创造中特意融入噪音元素，但他还

是坚定地将自己定义为吉他手。与西方古典音乐家或爵士作曲家不同，大卫从来没有固定的乐谱。他不读也不用乐谱，亦不严格地遵守乐谱。但大卫最近确实“创作”了一部歌剧，不是传统的欧洲歌剧，而是运用计算机创作的：在工作室开发创意，做出时间轴，与五位乐器演奏者和三位歌手合作完成。这部歌剧既有自己自然的风格，同时也代表了集体演奏的实践活动。在一定程度上，他们在创作的过程中发现了自己在做什么，自己将向哪些方向发展。正如爵士乐的即兴创作，大卫正在努力探索音乐演化过程中的延续性。这种创作实践体现了创造力和创造实践的集体意识和概念。

数字即兴创作最让大卫感兴趣的地方在于它“能够不断改变音乐家的身份”^[1]。作为作曲家、演奏家、策划人、作家、声学艺术家和数字音乐家，大卫对计算机音乐演奏实践很感兴趣。他的团队“未知设备”又称膝上电脑管弦乐队，由伦敦传媒学院的声音艺术与制作学院和伦敦艺术大学共同组建，主要由自由即兴创作家组成，他们的演奏主要通过便携笔记本操控。这些演出实践体现了大卫对数字即兴创作的兴趣和创作方法。“笔记本电脑管弦乐队”的想法起源于大卫在大学工作室的音乐演奏实践以及作为集体即兴创作一员的意义。集体创作有助于形成新的听觉文化，能够通过真实的对话形式混合声音，混合的作品不会过分突出某一个音乐家的声音或是被别的音乐家的声音淹没（这些特点在 www.vimeo.com/4863417 上的视频中都有所体现）。

159

大卫：我将这个团队称为“未知设备”……我们的团队以声音为素材，将其以演出的形式呈现出来。我的策略就是注重听，而非直接创作或评价。思想开阔，头脑灵活，适应性强，多与擅长营造这种氛围的人们交流沟通，这些都是创造的重要策略。现在，我们此类的演出已经很多……二十多个人在泰特英国美术馆或泰特现代艺术馆同台即兴创造的体验简直是绝妙极了……我们谈到了情境的“不可能性”，也谈到了如何避免创作“相互影响的噪声”音乐，这种音乐融合了不同品味、不同技巧和创作能力的所有特点，并将其浓缩为不确定形式的混合音乐……我们要做的是摆脱对爵士音乐的依赖，避免局限于特定的音乐风格，创造的音乐要超来自不同音乐背景的人们的期待。

[1] 请参考笔记本电脑管弦乐队官方网站：www.vimeo.com/4863417。

这是一种集体创作实践，开展基于电脑—网络的即兴创作实践。对即兴创造而言，创作的“新颖性”是极其必要的。每一位演奏者都能积极地应对“中断”，因为他们知道“中断”能让他们创作出新的作品，正是这种创造力让他们凝聚起来集体创作。

当然，即兴创作的实践形式多种多样。在小的团体中（如弦乐四重奏或较小的爵士乐队），团队成员能够很好地交流合作。爵士音乐先锋人物戴夫·布鲁贝克（Dave Brubeck）认为“爵士音乐是当今唯一一种艺术形式，它既能体现成员个性，又能保证成员之间的沟通”（布郎特，1992）。接下来要讨论的就是在现实世界中，音乐家如何在社区创作实践中发挥即兴创造力，作为社区创作实践的一份子意味着什么。

社区音乐家^[1]罗德·巴顿的创作正是社区音乐即兴创作的生动体现。他的作品体现了“生活音乐”的理念。生活音乐是一种社区实践，社区成员通过共同参与即兴创作实现互动。这种音乐需要成员具备音乐上的感知力和沟通，要求成员在情感、社会和认知水平上相互信任，由此引发成员之间的共鸣，赋予他们集体创造力的权威性和合法性。

罗德·巴顿：即兴创造力是生命的过程，是一种社区艺术。

罗德·巴顿是一名作曲家、号手、作家和社区音乐家，任教于奇切斯特大学。他将自己定位为爵士乐手和即兴号手。他曾和很多欧洲著名演奏家同台演出，演出在BBC广播3台上演。他的身影也常常出现在捷克共和国、德国和芬兰。他的CD《升天爵士》（*Ascension Jazzmass*）被《国际爵士乐学报》赞为“对人类精神的难忘记录，音乐充满了心胸开放、积极向上的特点”。他著有《生命音乐》（2010）一书，从社区艺术的角度介绍了即兴创作，体现了他的音乐实践方式如何“从核心上”形成了集体即兴创作的基本要素。

160

罗德：即兴创作具备最基本的创造功能，没有即兴创作，就不会产生任何音乐。从字面意思上理解，即兴创作是指创作中充满“未知”。这就意味着，生命中的每一个时刻都将受到即兴选择的推动，然后才能进入下一个生命时刻。对我而言，工作中无所不在的未知恰恰充满了魅力。即兴音乐与我们的生命历程直接相连，因

[1] 社区音乐家为卫生医疗、社会保健、监狱和更加广泛的社区设计音乐。请参考斯米尔德(2009)相关文献对终身学习概念的阐述。

此我称之为“生命音乐”。

生命音乐是一种特殊的音乐实践形式。多年来，罗德已经将其发展为集体即兴音乐的创作方法。这种创作方法能够激发工作室的音乐创造力。对罗德来说，生命音乐必须能够反映人们的生活。生命音乐的原则就是“每个人都具备音乐天赋”“每个人也同样具备音乐创造力”“我们从一开始就要明白，事情没有对错之分”“音乐中不会出现错误的乐谱”“音乐只是素材”“这些素材具备激发创造力的潜质”。罗德关于集体即兴创作的理论十分复杂。这种理论与实际音乐创作实践直接相关，也与他的参与性工作室中每一个角色的责任直接相关。罗德认为：“在音乐创作的过程中，演奏者们会自由而创新地选择合适的内容。”作为推动者，他并不关注这种选择是否符合现存的规则，而主要关注演奏者们演奏了什么以及他们认为自己真正做的是什

罗德：生命音乐体现了我的即兴创作理念理论，也表明，在即兴创作的过程中，有些事情正在悄悄发生，这便是创造力。首先，这些事物确实正在发生。一个人的音乐创作过程总是与时间相关，也就是说这些事物会时不时被提及……人的思维也完全在关注那个时刻。其次，生命音乐的定义与心理触发机制有关，这种触发机制能切断我们与现实的联系，有助于激发我们的想象力，不止是创造力，而是切切实实抹去了真实与想象之间的界限。被我们看作明智、理性和正常的事物与睡梦中发生的事物之间是存在区别的。创造性即兴创作能够消除这种障碍，让我们的思维自由飞翔，不是说无意识的思考，而是介于有意识和无意识的中间状态。我将这种状态称为维克多·特纳（Victor Turner）提出的“阈限性”或“阈限的状态”^[1]。我认为，达到这种阈限状态时，我们大脑的创造性会非常强。这个时候，我们的自我意识已经不复存在，此时激发创造力的是原始的力量，而非自我意识。创造的过程十分鲜活，将创作者与空间和空间都联系起来了。这也是我对生命音乐的定义中很重要的一部分。

161

克里斯托弗·斯莫尔曾提出过“音乐制作”的概念，这个概念体现了人际关系和参与的平等性。与这个概念类似，生命音乐中的“生命过程”体现了参与者的地

[1] 根据神经心理学（临界状态）和人类学中仪式理论领域中阿诺德·凡·亨讷普和维克多·特纳的定义，阈限性（来源于拉丁语中“阈限”一词，是指门槛或界限）是一种心理上、神经上或超自然的主观状态，处于“边缘”或两个事物的中间状态。这种状态既可能是有意识的，也可能是无意识的（<http://en.wikipedia.org/wiki/Liminality>）。

位、心理状况、共同努力和在即兴创作中对和谐的追求。在观察过两位非洲鼓手合作过程中复杂的互动之后，民族音乐社会学家约翰·布莱金（1973）表示，这种互动式的合作能让两人得到共鸣，而其他创作方式却难以获得这种效果。

罗德：不管是一般形式的即兴创作还是以生命音乐形式进行的即兴创作，我都鼓励这个团队在创作过程中进入集体创作的特殊心理状态。也就是说，一开始，你可能会按照一定的想法、规则、形式或互动自觉的演奏，这个过程是有意识的，思维也比较开放。然后就会有新的情况出现，我在很多即兴创作实践中都发现了这一点。当然，前提是团体的成员都进入了特定的情境，受到了鼓励，能够以感性和共鸣的方式演奏，直至突破创作传统！渐渐地你就会进入即兴创作的情境中，有些东西悄悄地发生了变化，其他事物将其取而代之，原始的自觉状态被抛弃了。你能感觉到这样的变化，现在我也能感知到变化的出现。我觉得“是的，我们的创作就要发生质变了……我们很快就能实现突破了。突然间，这种变化发生了，每个人都知道接下来将要演奏什么。这时候，成员之间产生一种强烈的共识。你们的团队中可能有10个人，12个人或是15个人。但是当突然之间这种变化发生时，整个团队就会非常有创造性，因为他们已经摆脱了外部规则的束缚，不再依赖于基本的规则，直接或内心上实现了集体目标的共同。当然，这个变化产生之前可能要酝酿好几个小时，也有可能瞬间便得到释放。”

罗德在这里提出了对音乐创作和即兴创作的新看法。即兴创作是一种广泛的社会活动。不管是早期阶段还是成熟阶段，集体即兴创作都包含着集体之间的互动。在集体中，成员们相互支持，他们都有一种归属感，一种团结意识，一种音乐创作实践的分享意识（克鲁斯和伍德拉夫，2009）。正如爵士音乐体现的一样，创造力本身具有集体性，也不仅仅是实时演出。即兴演奏的本质，演出主题和活动，个人与场域之间的规则和关系都很重要。

罗德：我记得亚特·布雷基（Art Blakey）曾提出，爵士音乐的即兴创作是音乐演奏的最高形式，也是要求最高的艺术创作形式。古典音乐往往通过乐谱清楚地告诉演奏者要演奏什么，所以不管技术上难度多大，演奏者只需要向听众阐释作曲者的意图即可。而即兴创作完全允许演奏者的创造性实践，这也是即兴创作最具挑战

性的地方，演奏者也正是因为这种挑战性才选择了即兴创作。但是最标准的爵士音乐既有严格的风格参数，也有内在结构（如和弦变化或调式模式），但同时也要求演奏者在这种框架之下充分调动创造性，通常是以与人合作的形式创造音乐。

对我来说，可能对大多数人来说也是这样，即学习演奏由蓝调、拉格泰姆、摇摆舞爵士乐、比波普爵士乐和调式爵士演变而来的经典传统爵士音乐是“激发创造力”所必需的，也是对自我提出的一种要求。同时，这也表明，虽然我更喜欢“自由”即兴创作的表达方式，但我也能即兴创作出人们眼中优秀的传统音乐。而创作优秀的传统音乐才能让人们信任你的音乐才能，从而更好地接受我创作的自由即兴作品。不过这种问题一般发生在别人身上，我则非常幸运，合作者（如伊文·派克、保罗·卢瑟福、埃尔顿·迪安和格斯·贾塞德）往往都努力创造具备高度原创性和个人风格的音乐。

但是作为作曲家和演奏者，我常常创作并演奏爵士乐，因为爵士乐在发展历程中融合了非洲音乐和欧洲音乐，因而比其他音乐更具现代性。这不只是指爵士乐各种调式的融合和音调的协调，固定的节拍和自由的节奏（虽然本质上也追求自由节奏），更多的是非洲音乐和欧洲音乐融合之后产生的美感。但大部分时候，爵士乐是灵乐。因为这种音乐天生刻着种族灭绝、奴隶制度、镇压和难以想象的集体痛苦，它努力从黑暗中发觉不同寻常的恢复力，这就需要超常的创造性艺术。在这一点上，亚特·布雷基说得没错。

这一点强调了社会制度和社会互动的重要性。音乐即兴创作对传统、内涵规则和作品的内在结构有很强的依赖性（柏林纳，1994）。即兴创作本身具备很强的交流性，因为它需要在合作的背景中共同创造音乐。作为一种社会活动，这种合作能够精确细腻地体现自我，也能准确定位自我在集体中的位置。这种合作往往发生在更广阔的社会背景中，合作的过程中要求音乐家对其他成员的内心状态十分敏感。这就是自我—他人敏感度。这种敏感度产生于共鸣过程和共鸣关系中，最核心的在于相互倾听：也就是相互合作的演奏者之间的创造力共鸣。

当有人说：“要知道，在演奏之前，你必须学会一种乐器”时，罗德是这么回答的：

罗德：其实，如果你选对了乐器，就不需要正式地学习怎么演奏……当然，你

可以去学习弹奏非洲木琴巴拉风，多年之后你会成为这一乐器的演奏大师。而且巴拉风确实很复杂，也很神奇。但是也有人从未弹过巴拉风，却能拿起乐器说道：“试着弹出点有意义的声音……”。定义生命音乐的准则之一就是每个声音都是有意义的。如果你能弹出声音，听懂其中的含义，那你就是在创作音乐。没必要为了创作音乐苦练十年。当然，如果你真的苦练十年，那你肯定能够创造出不同的声音和音乐，而且这种音乐肯定更加成熟，至少弹奏技术会更加复杂……但这种音乐只是有所不同，不一定更好、更有表现力或更具有社会意义。而集体即兴创作却能够使每一个成员从自我的音乐世界中走出来，结束混乱的演奏，找到与其他成员的共通之处……沉溺于自我音乐世界中的个体在合作之初会制造一种混乱的局面，而成员之间共鸣倾听则能产生集体乐趣。从混乱到乐趣的转变就像两个极端之间的舞蹈，而这支舞总是充满创造力。我认为，音乐应该能够体现我们渴望的生存状态，不能仅限于作为日常生活的娱乐成分，而应成为个人和集体生活必不可少的一部分……很多年轻人对我说，我考了钢琴3级，但还是没有创造性。因为如果没有现成的乐曲，我就不会弹钢琴。或者是没有正式学习乐器之前，我没有即兴创作的能力。对我而言，这种情况很令人沮丧。因为即便没有接受过音乐训练的人也可能具备惊人的音乐天赋和创造力……当人们集体即兴创作音乐的时候，他们能够创造出新鲜新颖的音乐，因为他们一直全身心地投入于创造过程中。当灵感出现时，每个成员都能同时感受到，并朝着共同的目标演奏。

罗德相信，即兴创造过程是鲜活的过程，是每个成员生命中的核心，也反映了他们充满活力的生命。他认为，即兴创作不仅对蓝调、爵士乐、摇滚乐和流行音乐来说十分重要，对其他音乐风格同样重要，因为它能使音乐家投入到创造过程中去。罗德将即兴创作视为一种心境，一种态度，一种方法，也是人们通过音乐进行的创造性活动。这种活动带来的内心体验能够满足人类的基本需求。他相信，集体即兴创作中的创造力能够让我们摆脱“乐谱、配乐、五线谱、谱号、小节线、平均律、作曲家、老师、等级考试、分析评估等所有局限性因素的限制”。罗德认为，集体即兴创作具有共同的目的，成员之间情绪相通，音乐创作过程中相互合作：这也是共鸣创造力的核心。我们可以将其定义为创造过程中受彼此影响产生的和谐一致。^[1]

[1] 拉比诺维奇深入讨论了能够激发共鸣创造力的音乐互动的特点。

下一位音乐家是小提琴音乐家黑兹尔·费尔伯恩，她将传统和常规视为个人和集体文化创造力必不可少的组成部分。黑兹尔遵循了传统小提琴演奏的一般准则，这些准则是可以适当延伸的，也能跨越时间空间与特定的社会形态衔接起来。她的音乐总是带有个人、文化和集体回忆的因素。

黑兹尔·费尔贝恩：传统演奏

民谣小提琴手^[1]黑兹尔·费尔贝恩^[2]是一名专业演奏小提琴的自由职业者，会弹奏凯金音乐（Cajun，流传于西南部路易斯安那法人后裔的一种节奏欢快，充满切分音的音乐）、东欧实验电子乐、苏格兰和爱尔兰提琴风格。她组建了一支专业的爱尔兰和苏格兰风格同乐会乐队（Ceilidh Allstars）——全明星同乐会，乐队成员还有吉他手约翰·劳森（John Lawson）、舞步指挥者玛丽·帕顿（Mary Pantan）和羊皮鼓手马克·罗素（Mark Russel）。他们曾在车库、宴会厅、音乐厅以及舞台上表演。黑兹尔曾加入过很多乐队，包括非洲索韦托（Soweto-style）小镇风格的爵士乐队“非洲默文的开普终曲”（Mervyn Afrika's Kaap Finale），非主流乐队“贺拉斯X”（Horace X）。“贺拉斯X”并没有固定的风格，音乐循环和采样融合了世界各地不同的小提琴风格。乐队游走全球，曾在北美、欧洲大陆、斯堪迪纳维亚半岛和英国的民间音乐节上表演。1991年，她踏上访欧之旅，在小提琴—吉他—手风琴三人乐队组合中，弹奏专业的凯金和蓝草风格的街头音乐。

164

有着丰富资本（音乐知识、教育背景和生活经历）的黑兹尔，还是剑桥大学音乐学院民族音乐学系博士，并通过“传统爱尔兰音乐的集体演奏”（1993）论文获得了科克大学的博士学位。本章内容主要讲述黑兹尔对集体演奏的独特理解和重要性。她就读博士期间主要研究传统爱尔兰舞曲，尤其关注团体演奏中如何平衡个人的表现。作为传统现场音乐演奏的圈内人士，黑兹尔专业知识扎实，这使她成为小提琴教师和工作组负责人。她的音乐风格受到音乐家和学术人员双重身份的影响。大学接受的音乐教育对她的小提琴教学和工作组负责人工作都产生了深远影响。她教授传统小提琴演奏已经二十年，逐渐对古典小提琴教学大纲做出了改变，形成了传统民乐和乐器演奏技巧与风格。

[1] 黑兹尔有关这一概念的解读曾发生过变化。

[2] 黑兹尔乐队请见网站：www.facebook.com/video/video.php?v=10150566931410173#!/pages/Horace-X/211387338633和YouTube上2009年7月12日的“在伊利民族音乐节上的现场表演”（www.youtube.com/watch?v=63GK53bt_Ww）。如需音频采样，请登陆www.acallstars.com/。也可参考2010年10月4日由约恩·布祖基1975（Eoin Bouzouki 1975）上传的另一乐队在库克酒吧里弹奏例样。

她对听觉学习及其对节奏的积极影响、即兴创作能力和音乐演奏中的创造过程尤其感兴趣。本科就读期间,消极的师生关系、过度的压力以及动力不足极大地影响了黑兹尔的专业学习。〔1〕

165

黑兹尔:我一直觉得古典音乐单调乏味、沉重压抑。这种感觉在我的音乐教学工作 and 接受音乐教育的过程中变得更加强烈。为获取大学文凭,有一次,我去伦敦市市政厅音乐学院上课,那次课上得真的是特别糟糕(笑着)……我发觉老师的视角有问题。她习惯于让学生一天专心练习8个小时。除了实现这一精准目标,别无他求。然后她碰到了我这个在职学生,发现完全理解不了我。她无法理解我本人、我的态度甚至是关于我的任何事情,我想她一定感到特别沮丧。所以她经常生气……我和她相处得不好。我想,她给我留下的印象是常常“责骂”我。不练习要责骂我、姿势不对要责骂我、拉错音符要责骂我、用脚打拍子也要责骂我……我一直对这种教学文化很反感。另一方面我觉得,凭听觉演奏更为随意、不正式,需要遵守的规则也相对较少。当然也可能是有些规则我还没意识到,但是什么该做、什么不该做的规则没多少。这样演奏感觉很不一样……就像在大学时,我参加了不少乐队,还曾加入南非索韦托风格爵士乐队。感觉真的不一样,像一段截然不同的经历。我觉得拉曲子很开心,不再为担心拉错音而感到压抑焦躁。当时有一种团体合作的感觉,更重要的是弹奏古典音乐时的成就感。当然,演奏需要达到一定的标准。那种成就感前所未有的。

即便在培养音乐家的正式学院里,也会有人打破传统,重新定义当今专业音乐家的工作、教学和训练。为胜任特定角色,专业音乐家能够演唱歌曲或演奏乐器,或者能够作曲、写歌、编写弦乐、改编演奏乐曲、指挥演出或者从事音乐教学。但是黑兹尔认为,我们需要重新看待音乐家的角色,允许音乐家结合“自身”风格(可能是对某些音乐学习过程的反叛)自由选择自我身份,探索自身除了乐器演奏技能之外的天赋。音乐家需要做好多方面准备。有些专业演奏家的演奏风格和音乐风格属于多个音乐流派。近年来,他们的定位和面对的挑战也常常成为人们讨论的话题(班尼特 [Bennett], 2010; 施佩尔斯 [Schippers], 2010; 施麦尔德 [Smilde], 2009)。

〔1〕 请参阅施麦尔德(2009)的研究报告。他的研究直接指出了现今音乐教学面临的挑战,表示为了能够在专业领域继续发展,音乐家需要认清当今世界的巨大变化,做到终身学习。

人们也在热议音乐教学中的“权威性”何在，以及个体和集体创作过程如何保证音乐素材的持续性、多样性和广泛性。黑兹尔从个体和集体身份的角度，解释了“再创作过程”的某些特征、这些特征如何体现个性以及在她眼中什么才是地道的爱尔兰演奏。

黑兹尔：如果你特地去参加一场传统的爱尔兰表演，有人开始弹奏你不了解的曲调，那你就无法跟着这种节奏继续表演……要想脱离这种曲调的束缚，你必须熟知这种音乐并且了解合奏者。如果你是新来的肯定不敢轻易偏离这种曲调，如果真的这么做了，你多半会感觉很糟糕。爱尔兰音乐曲调就像是大家共同使用的流通货币，大家都知道。要想搞清楚这种曲调，你必须练习大量乐曲。所以演奏爱尔兰传统乐曲时，自由创作的空间仅限于稍作修饰或对曲谱的顺序稍作调整。要知道，从传统角度对乐曲进行个人阐释的空间很小。但是没有哪两个人弹奏方式一模一样：从弹奏的声音和对曲调的处理方式上，你一下就能辨别出演奏者是谁。所以这是一件很微妙的事。我认为，一个人的创新之处就在于他如何使用滑音、装饰音，怎么制造颤音，听起来像回音但却起着合拍或装饰的作用。在这方面，不同地区之间差异很大，所以你能够根据不同风格分辨他们是来自爱尔兰最北部的多尼戈尔（Donegal）还是来自最西部的凯里郡（Kerry）。当然地区之间的风格界限也多少有些模糊，因为现在人们可以听到任何地方的音乐。但是即使这样，地域风格仍然存在，所以来自同一个地区的音乐家组合往往非常了解彼此。

166

通过探索爱尔兰音乐的本质，黑兹尔回答了即便在受到一定限制的情况下，再创造音乐的可能性到底有多大这一问题。作为文化生产场域，正是现存的传统让爱尔兰小提琴演奏与其他音乐传统区别开来，独树一帜。脱离这些传统，爱尔兰小提琴演奏就无法存在，也无法实现创新。黑兹尔结合音乐形态、音乐动机和音乐响度这些常规知识，描述了爱尔兰小提琴演奏的独特风格。黑兹尔解释道，要想创作爱尔兰音乐，我们必须从自我和社会两个角度出发，平衡好演奏家个体身份和集体身份。学习音乐创造要靠观察其他人演奏，通过聆听和模仿，观察不同音乐体裁是如何决定演奏姿势、动作、空间布置和节奏的，同时要了解一些形成共识和现存的原则。

黑兹尔：对此，我想到的最好比喻便是：一，与人谈话或者讲故事时，你不会创

造新词。为了清晰地表达观点，你不会再造新的语言规则，所以你是在规则内部说话。但如果有一天谈论别的内容时，你可能会用另一种方式说。你会根据谈话对象，使用更正式或更随意的语汇。我觉得即兴创作就像谈话一样，情境决定你的谈话内容和方式。第二个比喻是武术。如果即将参加武术表演，你会花很多时间练习一种踢法、一种拳法或是一种防御方法。但与人的真正斗拳或跟人打架时，你什么招式都想不起来了。你来不及思考任何招式，因为你正忙着防御、进攻。所以道理就在于此，也不难理解，随时都能被想起来。不过如果你真的能很好地即兴创作，你也就无暇顾及这个道理。如此说来，我认为你并不是通过恪守规则做事情，你需要关注的是多年积累的技巧、重复、节奏和曲调、音乐片段和核心的演奏技巧。但是你没想过，从没认真思考怎样将这些结合在一起。所以你想的可能是些完全不相关的事。我不知道，像明早吃什么。而这样仍然能……我的意思是这样仍然能促使你更有效地即兴创作，总之比你有意地、绞尽脑汁地去想接下来弹奏什么更有效果。

黑兹尔从更广阔的社会关系中选取了几种创造性文化实践。这些是她即兴创造实践中不可或缺的元素。倾听别人的音乐，并给出自己的“新看法”能够给人以相互交流的印象。但是这引起了另一个重要的问题：如果爱尔兰集体音乐被看作一种对话，那谁在说话？我们能在对话中听到作者本身的声音吗？如果能，那确实是他们自己的声音吗？

167 黑兹尔：在传统爱尔兰组曲中，有严格的等级制度和师徒制度。我思考研究过这个问题。不过当然你会发现，在这个体系之下，有很多音乐人能光辉四射，他们控制着音乐会。如果有人到来，如一个好朋友，或是你知道的重要音乐家，音乐会组织人员就会为他准备靠近中间的座位。你可以若无其事地穿梭于座位之间，不认识任何人也没关系。当然，你也完全可以在音乐会场边缘找个座位，与演出者一起演奏。这可能会产生循环互动效果……这时，你可以再次想想武术那个比喻，即便那些在音乐会上表演的优秀音乐家也无法忽视这个道理。但是，他们这么做的原因在于能够从音乐会中学习，并且希望保持这一传统。这是一种社会活动，是和人们保持关系的方法。但是有两个因素会阻碍人们参加此类活动：跟不上演奏者的速度或是不了解正在演奏的曲子。所以这既需要我们掌握大量的曲目，同时也需要我们能够快速地弹奏。对于爱尔兰音乐来说，你能弹奏的曲目越多，参加音乐会越频

繁，那么你的弹奏技巧就会越来越娴熟，这才是最重要的。

了解曲调是最重要的惯习之一，因为根据常识，音乐家就应该具备演奏和表演的能力。布尔迪厄将这种观念取向定义成策略，认为了解曲调是一种多少有些意识的实践。那么什么程度表演才算是原创的？想法新颖能否体现个人创造力？对黑兹尔来说，音乐家最重要的惯习是演奏者怎么想和怎么做——对特定风格音乐创造性的实践。在文化创作场域中，演奏者对自身利益的强调以及他们为争做演奏传统爱尔兰音乐领头人对积累“资本”——作为资深音乐家的影响力和声望——的利用，极大地促进了即兴创作的兴起。在卡佩勒斯^[1]（1953，引用自韦德，2004）、尼格斯（Negus）和皮克林（2004，p. 112）等人关于本真性概念的讨论中，提到了以下三个决定性的因素：1. 从现在到过去的连续性；2. 个人或集体创新的音乐变体；3. 决定音乐流传形式的集体选择。

黑兹尔：当然，在某种程度上，这取决于涉及到的音乐家。但是，你知道，如果演奏家之间相互倾听对方的演奏，就会互相适应。然后他们……怎么说……也许其中一个的弹奏风格会稍显不同，但是他们每个人的演奏都可能与标准演奏有所差别，这样才能保证他们的风格能够融合在一起。当然你会看到有些音乐家因风格相似，所以会比其他人更容易配合。我觉得这种组合……是很微妙的事，或者用你们的话来说“具有细微差别”。但是你也会看到有些音乐家压根不去听其他人的演奏，这时候你就要适应他们，因为他们完全不去适应其他人。

如果你看到三四个人一起演奏，他们会倾听彼此。这与在吵吵嚷嚷的酒吧中看到30个人一起弹奏的情况不同，每个人都坐在那里弹奏曲调，很多相似的声线杂糅在一起。演奏者之间没有互动，所以在这种意义上来看，团队越大，互动越少。反之两三个人的演奏合作才能真正产生交流。所以我认为某种意义上，这应该说……聆听别人演奏……很重要……这几乎不言而喻。我的意思是，很明显，有些人不去听，但是对我来说，倾听非常重要。即兴创作时，你既需要倾听也需要对听到的音乐做出反应。当然，你独自坐在那儿弹奏时是不需要这么做的。但是你和其他人一起弹奏时，就需要倾听他们的演奏。集体演奏时，我更多地是在倾听别人的演奏。

[1] 卡普勒斯在《全球民族音乐会议期刊》中定义了民族音乐的本真性（1953，p. 23）。邦妮·韦德界定了民族音乐的本真性概念和本真性表演实践。

这样将注意力移到他人身上，意味着更有可能在自己的演奏中创造新的东西。所以，演奏不是重复，反复在一个模式下演奏。

168

但是在特定的文化框架和场域内，好的新想法不会自动变成可接受的文化实践。当传统演奏家意识到并创造出新变体时，个人文化创造力便产生了。个体从文化中创造新的实践，并将其改编成被场域认为有价值的实践，由此，通过传统和创新之间的互动来构建新的文化框架。

黑兹尔：我不作曲。我觉得我应该是隐喻表演者或者演奏家。所以，对我来说，创造力在于即兴创作和弹奏，能不能弹奏前所未有的音乐和风格。所以我弹奏音乐的方式和别人不太一样，或者说和大多数人的弹奏方式很不一样。

因此个人文化创造力具有很强的参与性，因为这种创造力会假设人们拥有共同的思考行为方式，会互相学习，相互模仿。个人文化创造力推动了音乐传统的改变。随着时间的流逝，音乐文化会日渐产生差别，逐渐发展独立的风格，但音乐文化也会逐渐融合，只要演奏家们寻找机会建立网络，将个人和社会创造力融合起来。

黑兹尔：我觉得乐队应该形成自己的风格和特征，而不应该追求获得与某个爱尔兰乐队风格一致的声音或地位。现在越来越多的乐队都形成了自己独特的风格。特定的爱尔兰音乐旋律，需要特定的乐器组合。有时候我们需要一点创新精神，去加入些不同的乐器。“劳”（Lau）乐队进行了很多实验探索，将所谓“八小节乐句”分开，真正进入了更深入的探索阶段。也有乐队将传统音乐中的传统乐器融入其他风格的音乐当中。这样我们可以在爱尔兰乐中感受到非洲—古巴乐风格，这也是一种融合。

在传统音乐中兴起的一种即兴创造实践被历史性地称为“民乐再创造”。黑兹尔肯定了将倾听过程中新创造的音乐素材融入演奏过程的做法。在很多民族音乐表演传统中，即兴创作——在旋律装饰、唱音、分句、速度或者力度上进行创新的个体演奏——能够产生“被认可的音乐变体”（韦德，2004，p. 110）。这一过程体现了个

人文化创造力，将合作视为一种新的意识：理解什么是共同创作，集体音乐创造中的自我角色。

我们知道，罗德提出了集体创作中被称为“生命音乐”（Lifemusic）的团队即兴创造力。这种团队即兴创作能够通过创作实践形成共鸣心理。将传统音乐和生命音乐联系起来的便是自我—他人认知。这两种音乐都是在团队创作中真实的现场演奏。不管是台上还是台下，乐队成员都会一起努力协调，音乐由此产生。在参与性音乐创作中，演奏者追求价值共享，相互信任，个人、集体和共鸣创造力是现场表演实践的核心元素。

下面即将提到的音乐家安德鲁·布朗和尼克·考林斯都是以“现场编码”（Live Coding）方式工作的作曲家—电脑控制者—演奏家—程序员。这是一种以电脑为媒介的先锋式实践方式，通过团体协作来完成小规模现场演出。现场编码是指以笔记本电脑为乐器来即兴创作，即时将作品传递给现场听众，听众们可通过他们的电脑显示屏看到作曲的进程，并在同一时间听到产生的音乐。

接下来要讲述的是以“现场编码”为特点的数字即兴创作实践以及相关的现场编码作曲家。安德鲁·布朗有时会演奏独奏曲，但大多数情况下则会与安德鲁·索伦森一起进行互动式的现场编码二重奏演出，并因此在学术界获得了广受认可的文化资本。现场编码的创新之处在于以新的方式在新的情境中进行即兴创作。布尔迪厄（1996）指出，创造力和资本是相辅相成的。这一观点让我们思考安德鲁的创造实践与尼克有多大区别，对于不同的个体而言，基于算术的现场编码活动与哪些资本相关。

169

安德鲁·布朗：

安德鲁·布朗是一位澳大利亚作曲家、演奏家以及计算机音乐领域的研究者。他回忆到，自己小时就对音乐充满浓厚的兴趣，并在教堂里唱歌。在家里，他“在桌上使用刀叉演奏打击乐”。从10岁开始，安德鲁开始正式学习弹奏钢琴，直到高中毕业。之后，他继续学习古典钢琴专业，获得了音乐学位。他也曾在大学期间当过一段时间专业音乐人，并在澳大利亚进行巡演。他对科技和计算机音乐的兴趣来源于键盘和合成器演奏。在高中时，有一次，安德鲁被爵士钢琴家凯斯·杰瑞（Keith Jarrett）带到钢琴演奏会上。那次音乐会给安德鲁留下了深刻的印象，他决定买下杰瑞所有的专辑、观看他所有的音乐会。

安德鲁是澳大利亚布里斯班昆士兰音乐学院的数码艺术学教授。他的学术著作、研究及教学侧重于创造力与学习、计算机音乐与艺术以及技术哲学领域。安德鲁同时还是一位音乐家、作家，之前是澳大利亚交互设计委员会（Australian CRC for Interaction Design）的研究经理。他的艺术作品主要是生成过程和现场编码表演的实时视听作品。2005年，他和他的同事安德鲁·索伦森（Andrew Sorensen）一道举办了首次个人现场编码音乐会：“当时，确实需要我们两个人才能共同办好一场这样的音乐会，要想举办独奏音乐会，我们还有很长的路要走。这是件十分恐怖的事情。我们都希望自己编写出的软件千万别出什么岔子。”

笔者认为，如果了解安德鲁在现场编码演奏中表现出的创造力类型，不能从即兴演奏的不确定性或实时编程着手，而应侧重于安德鲁对“计算机创造力”的性质和价值的描述，以及人与计算机创造的相互作用。跟尼克（Nick）不同的是，安德鲁注重交流形式的原则以及现场编码演奏的审美。这里谈到的创造是一种集体的形式。场域成员需要具备专业技巧、跨学科的知识以及热情，才能演奏出动听的曲子。

安德鲁：现场编码是一种音乐演奏实践，有时甚至是一种多媒体演奏实践。它能让你将计算机的编码写入程序里，然后产出你正在进行的艺术活动。通常情况下，你的听众跟其他实践形式的音乐和艺术都是相同的——也就是听众坐在场下自己的席位上，没什么区别。然而，现场编码也吸引了学术界的兴趣，有时学术界会开展一些这方面的研讨会和学术活动。这种兴趣来自学术界各个方面。包括对传媒艺术感兴趣的，也有来自计算机科技领域的专家。这些搞艺术的人总喜欢问“你是怎样来做这么有趣的事情？”“你在做什么疯狂的事呢？”以及“我完全不能理解你做的事”等等这类问题。然后，又有计算机专家会说：“这根本不可能办到！你一定是疯了！你在现场进行编码，怎么可能一点儿错误都不犯？”所以，这些艺术家将现场编码看成是一件疯狂的事（笑）……其实，一般而言，现场编码者要么都接受过系统的古典音乐训练，在这种环境下他们接受了每天8小时、持续十年的练习，要么来自于纯科学的背景，他们也接受过类似疯狂的训练……就像其他所有的边缘化行为一样，现场编码极有可能只吸引一小部分听众。因此，我认为现场编码在学术界具有一定的地位，因为它是一种新的实践、一种新的知识。它是探索的新基础，同时也是随着探寻产生的一种新研究。学者和艺术家们对这两者都十分感兴趣。现场编码也

体现了文化是怎样随着科技的发展而发展的……我觉察到了有这么一种变化，文化不再是为了新颖而新颖，而是更侧重新颖在创造力和对社会的定义中的作用。

知识的形式、创造力的概念及现场编码用到的技巧需要一系列的规范和实践来形成。因此安德鲁观察到，在某种意义上这种与外界隔绝的表演形式无法使人做出客观且不带个人偏见的判断。在安德鲁的眼中，这的确是一种即兴的表演形式，然而也是未受过专业训练和非资深音乐家所不能驾驭的。

生成法则跨越了众多学科，包括传媒、音乐、数学，并可以被理解为一种可将编码变得简单易懂的一种集体实践。视觉展示通过一种实事求是的方式，将数据流直接展现在观众面前，并可能影响观众对演奏的判断，仅通过看钢琴家或小提琴家演奏充满艺术的、原创性的音乐片段，就可以展示音乐所具备独特的、难得的创造力。理想情况下，图片和语言文字中的创造力来源没有太大差异，但是在两者表达灵活性和演奏中的能力上仍有一定差异。图表程序环境^[1]（Max/MSP和PD）与基于文字的语言和图书馆（如Impromptu，SuperCollider，Csound，Chunk等声音设计程序和软件）之间的差异，以及对当下完美演奏的着迷都具备很高的价值。安德鲁十分重视创造力、发明、交流的价值，以及艺术家和听众直接复杂的互动。

171

安德鲁：“现场编码者在现场展示他们编码的原因之一，是因为他们意识到，考虑到听众对现场编码表演的了解，如果不这样做，那么现场编码对听众来说可能会显得晦涩难懂。从技术的层面来说，大多数人都不知道现场编码是怎么一回事。因此，如果不进行现场展示，大多数听众都会不明白演奏者究竟在台上做些什么……如果你是听众，正在看一个人在台上演奏钢琴或小提琴，你可以根据过去的经验判断这首曲子的难易程度，进而看出演奏者的技艺是否精湛。演奏姿势和声音两者间有着很紧密的联系。然而，在现场编码的情况下，甚至在运用多种电子音乐的演奏中，大多数听众对演奏者使用的技巧不熟悉，因此很难判断演奏者是否技艺高超。因为他们压根就不知道哪种演奏是可能达到的，哪种是不可能达到的……因此，现场展示编码是一种为观众实时传达信息的方法。”

[1] 在计算机编程中有种界面范式，功能是从视觉上展示，因为数据集合程序是通过连接数据集和虚拟线，将数据集组合成一个流动的图表来实现的。这种编码风格被称作视觉编程。

有趣的是，这种编码在演奏中只被运用一次。通常情况下编码演奏都不会录下来，这是有意不建立曲目库，确保不存在曲目参考来源。那么，如果没有积累的技巧将会发生什么呢？创造力、创造活动本身的价值是如何从自身转移到他身，从特殊转移到一般的呢？现场编码者进行的活动是如何影响对新事物的评估和判断的呢？

安德鲁：“这是一个如此小的社会。每个人都可能对其他人有一定的了解（笑），所以你不能在音乐会上进行重复演奏，因为你举办的下一场音乐会的听众可能有一半都参加过之前那场音乐会。因此，我们总是需要不断向前看。我想，如果有更多的表演场地的话，我可能会重复演奏曲子。但是我不希望对着同一群听众演奏相同的乐曲。我更愿意逼迫自己，创造一些新的东西，而不是简单地重复上一场音乐会演奏过的东西。不同的音乐会中也有一定的变化，这种变化对爵士演奏者来说比流行音乐或古典音乐要大。现场编码跟爵士音乐是最接近的，每场演奏都应该展现创新和创造力。有趣的是，爵士音乐倾向于通过记录、发展来衡量一场演奏的价值。根据我自己的经验，同一首曲子的演奏者可以存在巨大差异，有些差异是喜闻乐见的，但有些并不是。”

现在，我们逐渐开始明白现场编码者们的纠结之处了，也能了解特定种类的创造力是如何被承认、被重视的。现场编码和生成行为独具创造力和交流性的地方，就在于编码能实时地让声音和音乐的算法作曲变得可见，也能实时地将程序自身的变化变得可能。因此，在即兴演奏者控制音乐流和音乐生成时，对听众进行编码展示能清晰地展现出时间和声音的对等。这是现场编码创造活动的特殊魅力，也构成了编码者们自己所运用的策略，而且这对艺术家的评估有着巨大影响。

安德鲁：“虽然我不赞同经济状况对现场编码有影响的观点，因为现场编码这种活动的商业影响力微乎其微，但是我却认为科技在某种程度上会影响现场编码……但我不确定人们喜欢的音乐类型和风格在发生变化……于是我们又回到了能增加演出效果的现场编码听觉文化。这也就是为什么我的一些同事不将他们的演奏用视频或音频记录下来的原因。你在网上根本找不到尼克·柯林斯（Nick Collins）的演奏视频。这与我和安德鲁·索瑞声所赞成的做法不同。我们都希望演奏录音被公开，但这并不是大家都赞同的观点。然而，和演奏中的表现相比，取样和搜集资料等行为也

就不那么重要了……即兴演奏及与听众的交流互动给予了观众一种真实的时空感受。”

于是，问题的关键就在于，到底哪种交流创造力能在一种重视现场演奏和独创性的听觉文化中，让艺术家和听众之间的互动变得与众不同。虽然安德鲁认为不同场合中体现了不同的创造力，但几乎所有的创造力在特定的场合都是有用的。他所指的“创造力”正在逐渐发展，它在现场编码中的运用有助于培养好奇和开放的心态，也造成了新颖和新奇之间的细微区别。在这种情况下，对于人们来说新颖的东西就是新鲜的、非同寻常的、有前瞻性的、时髦的东西，或者奇异、与众不同、陌生的、特别的或原创的东西。这类东西常常体现出创造力在学术界得到了比在业界更广泛的认可和重视。

安德鲁：“我认为，创造力、好奇心和求知欲是紧密联系的。我觉得具有创造力的人总是对未来和机遇很有兴趣，他们常常对现状感到不满，还会对新鲜事物感到兴奋激动。我认为创造力不仅仅是新奇的问题，还必须符合时代需求。因此，我认为要想具备创造力，必须对所处的情境和场域有足够的了解，这样才能知道时代需要什么样的音乐。”

安德鲁特别强调了创造力情境面临的困境以及作曲与演奏这两个同时进行的任务之间的关系。创造力情境中包含着下列复杂的问题：演奏和演奏行为；激发创造力的条件，如好奇心、开放的头脑、新颖性与新奇性；能实时让声音和音乐的算法作曲变得可见，也能实时使程序自身发生变化的编程过程；从流行和传统角度来看，对于创造力来说是最重要的因素。

安德鲁：“现场编码者使作曲和演奏之间的差异消失。假设进行作曲和演奏的是同一个人，他不演奏其他人的作品，那么演奏效果将与我们平常所见到的有很大差别。然而，我认为这种情况不仅仅存在于现场编码中，我觉得许多电子舞曲文化一类的东西也存在类似情况。但即便是这样，DJ们也只放其他人写的歌，所以也有一些不同。不过，有趣的是，在实验电子舞曲圈，或者民谣歌曲圈里，这两种情况却不存在太大差别。”

因此，在音乐实践中被认可的即兴创作创造力有其特点。安德鲁认为这种特点在某些类型的音乐中十分常见。与在夜店、民谣酒吧以及电子音乐文化中的作曲家、音乐家一样，现场编码者们被称作即兴创作者，因为他们的作曲方式包含了一种即兴创作行为。他们利用了音乐实践中即兴创作最激动人心的元素，既尊重了目前存在的规则和界限，同时又对它们进行了改造。另一方面，现场编码者们遵循传统或寻求突破的创作能够体现什么才是重要的，以及对他们来说什么样的创作具有很高的风险。对安德鲁而言，现场编码是审美评价的运用（而不是标准），但这更多地与音乐过程有关，并且能体现“作曲”的这一过程。

安德鲁：“这些是我愿意坚持的东西，它们与连续性和动力意识有关，能让一首曲子在无聊乏味时也不露瑕疵。所以，要保持一定的兴趣，吸引观众，就需要一种恰当的动力，一种在作品演奏中向前发展、演变意识。然而，在计算机世界里有一件棘手的事——大多数现场编码实践都涉及到了有着高度模糊性的生成音乐，运气好的话，这种音乐在一些场合能有完美的效果，但有时候情况就不那么理想了。编码者们真的是将自己的命运放到了机器身上，但他们愿意这样做，因为这更有刺激性。有时候，现场的效果可能比你想象中的要好很多倍。所以，演奏者们真的在碰运气，有时能得到惊艳、令人激动的效果，甚至比计划中的还要好。但有时就不尽如人意了。演奏者们也都知道自己是在冒险。”

安德鲁主张的一种理念就是将计算机作为创造力的中介，通过计算机，创造力可能会作为一种自发的动力来影响他。换言之，现场编码者不知道计算机会对自己造成何种影响。计算机不仅反映了现场编码者的创造力，同时它自身也有创造力。如果我们把创造力归功于计算机，那么，计算机就不单纯是使用者（现场编码者）的工具了，它更是一种有着特殊动力的创造力伙伴，这样就不难看出为什么安德鲁将计算机视作一个创造力的伙伴了^[1]。

现场编码涉及到对原作的演奏实践，而这个原作可能提前准备好，也可能根本没有准备，需要现场发挥。现场编码演奏是一种即兴音乐，在这种音乐中，创造力可以被理解为结构性决定因素和条件相结合的实践结果，通过“即兴”得以实现。在这样一种结构中，演奏可以在演奏者决策的基础上，向多个方向发展。演奏很少

[1] 更多关于伙伴关系概念的讨论及其他有关知识，请参阅布朗(2001)及布朗和索瑞声(2009)关于现场编码的资料。

会被记录下来,但有些乐曲会(如之前谈到过的“完全篇章”)被记录下来。有些作曲家/编程者,就像安德鲁和他的澳大利亚搭档,展现了一种运用阐释性的编程语言(如基于Scheme语言的Impromptu系统)、与实时演奏探索和构造相融合的创造力。他们很少重复音乐会的编程,但会在Youtube网站上传他们的现场实录^[1]。他们的作品也被其他现场编者借鉴。在当代世界,权力世界主要但不仅仅取决于由演奏者之间、文化场域内部以及演奏者价值观之间的沟通、竞争^[2]、合作。

尼克·柯林斯:实时创作的演奏及一种新流派

尼克·柯林斯^[3]是一位英国作曲家、演奏家和计算机音乐领域的研究者。他在苏塞克斯大学(University of Sussex)任教,研究领域主要是机器听力、算法作曲及电子音乐历史。尼克是一位经验丰富的钢琴家、计算机音乐家,同时活跃在传统器乐和电子音乐作曲领域。尼克不仅涉足了包括现场编码的众多音乐活动,他的其他作品也运用到了一些新科技,尤其是运用计算机的创造潜力来探索、操控和改变声音。

尼克的本科学位是数学,硕士学位是音乐科技,博士学位是计算机音乐。从7岁到11岁,他学习了小提琴,但那时却十分憎恶小提琴。30岁时,他又在管弦乐队里重新开始演奏小提琴。他12~15岁时开始玩键盘,用尼克自己的话来说,就是“自学成才”。尼克上初中时,学习了A级音乐,他的音乐之路一直持续到现在^[4]。尼克自认为是一位“数字音乐家”,并热衷于现场演奏。

尼克:“我认为自己是一个21世纪的作曲家兼编程者,而不是一个19世纪的作曲家和钢琴家。人的性格隐晦且难以琢磨,会随着时代的变化而变化……被视为一名数字音乐家,我感到十分高兴,因为这类人是在跨学科的领域工作。”

在此,我们将稍稍了解数字音乐、新听觉文化的实践。技术创新确实扮演了十分关键的角色,并革新了我们对新一代音乐人的认识。早期的实验者,如凯奇和舍

[1] 见网站 www.flickr.com/photos/madpixelist/sets/72157623109139757。

[2] 请参见尼尔森(2007),13轮“编码”;现场编码者世界编程联合会比赛。

[3] 尼克·柯林斯“完全篇章”的现场演奏没有视频或音频记录可寻,因为这是一首即兴创作的乐曲。它颠覆了“传统的”现场编码演奏,也就是说,从编码的第一页开始,编码者从后往前进行编码。但是,能找到其他的这类编码资料可供了解,见网站 www.toplap.org/index.php/TOPLAP_videos_and_screencasts。

[4] 他的一些近期钢琴和电子音乐作品见 www.cogs.susx.ac.uk/users.nc81.music.html。

费尔，注意到了这一事实：数字科技与二战后的录音机^[1]共同革新了音乐。尼克的第一学位虽然是数学，但是，他解释道：“在大学，我练习钢琴和乐器作曲的时间可能比花在数学上的时间更多。”他“在读硕士之前都没有编过任何程序”，而在念硕士期间，他从钻研音乐科技过渡到一名作曲家兼编程者。对尼克而言，现场编码是从实时算法中即兴创作出乐曲。

尼克：“现场编程就像是在现场做数学一样，它像是说唱战斗，但是是和程序在战斗。现场编程是实验性非常强的活动，我们仍在不断探索最佳的呈现方式。”

在现场编程音乐会上，听众一边观看计算机屏幕上的编程投影，一边实时地聆听生成的音乐。举个例子，在尼克的演奏会上，他的作品“完全篇章”最初是在大屏幕上的一整页编码，现场编码者从后往前对编码进行破译，旨在展现一种新型的作曲方式和现场演奏的实践。在这种实践中，新型的听觉文化在人类创造力和计算机控制的/机器创造力之间的相互作用中产生。

175 然而，正如尼克说的那样，“有些人其实并不喜欢这种演奏方式”。

尼克：“主要的缺陷就是这种演奏没有表现力，跟常规的音乐演奏相差太大。你必须做好接受失败的准备，音效也有不尽如人意的時候……这是备受争议的实践，因为它偏离了传统音乐家的曲目，带来了一种新形式的即兴创作，加入了计算机程序的元素……你仍然可以使用程序进行演奏，并期待从中创造出新的音乐，然而在那之前你对这种音乐一无所知。”

诸如此类对现场编码的描述为认识新型音乐创造力提供了素材。现场编码催生了以编程语言和即兴演奏为主要形式的新型演奏工具。创造编码本身就是件有风险的事，更别说对听众来说还缺乏视觉上的刺激。尼克谈到了互动形式和创造行为的原则，这些原则与即兴爵士音乐相关，但超越了后者。现场编码这种看似比较个人主义的东西被社会记录了下来，并通过计算机语言创造声音的创作实践反映出来。

[1] 英国第一批录音机正式诞生于1948年，而德国最早在1941年二战时期就使用了交流偏压机来为播放战争广播。舍费尔的首支录音机记录下来的创作写于1951年。

尼克：“几年前，我花了一个月的时间，日复一日地练习一组作品，每天一个小时，就像马上要登台演出一样。之后，我的现场编码水平取得了长足的进步。看到我的努力在计算机语言创造出的声音中得到了体现，我感到欢欣鼓舞。这是一个巨大的挑战，也是一片全新的领域。”

突出现场编码创造力、在计算机音乐演奏中实时编码的准则是什么？这一过程中又涉及到了哪些即兴创作的技巧？

尼克：“有人曾说编码就像乐谱一样。但是编码比乐谱更大众化——当你现场编码时，不是在编织一些固定的、死板的东西，相反，当你在重写这个有一定互动性的程序时，你可能在做一个互动的编程。你也可能正在以其他的方式与这个程序进行互动：对着相机挥手，对着麦克风说话等等……这就像传统意义上音乐家进行即兴创作一样，你可能并不知道在音乐会上演奏音符的顺序。但是可以运用一些手势、一些方法来改善情况。因此，当人们在现场编码时，可能会重新构建机器上的运算，这些运算最终会生成音乐。那么他们是如何办到的呢？他们进行实践的东西提高了某些有效的编码方法……然而，这并不代表他们能够提前知道最终的算法会是什么样的——这只有在演奏中才能知道。但是，你可以增加潜在的手势数量，就跟一个传统进行即兴创作的音乐家试图增加曲目总数、提高演奏技巧，以便在现场运用一样。”

对爵士艺术家、DJ或摇滚乐队来说，“交流音乐”^[1]的规则和内部语言适用于独特具体的演出，比如采用什么姿势、服装和动作对歌手和弹奏家比较合适，这些对观众来说有什么效果。规则和现场编码的内部语言并不取决于一些先锋作曲家，也受局限于音乐产品。现场编码及其理念的独特之处在于算法过程现场实践的主导知识结构和地位^[2]。换言之，这种形式的创造力是关乎编码灵感、即兴创作清晰度、快速编码中算法的运用以及现场编码者将自己写入歌曲的可能性，他们将自己的“声音”通过专业计算机编程和脚本传达给世界。

[1] 由马洛赫和特热沃森(2009)在一本同名书籍里创造的术语。

[2] 伯恩斯坦(2010)将其称为“分等级的知识结构”，在马通和摩尔(pp. 106-107)计算机科学主导知识地位中进行了阐述。

尼克：“现场编码自身并不要求音乐必须具备固定的风格，或者视觉效果必须是哪种风格……关于演奏类型，说得更具体些，所有的尝试都可以算在其中，我曾有一场演奏叫作“完全篇章”，它反对从全新篇章开始，试图去创造全新的事物。因此，我从一个预先编写好的部分开始，那是一组不同算法的组合，它对另类音高、一种押韵的手势、某种音色组合进行了探索。我从一组嘈杂的声音开始。然后，我在现场（仍然是即兴演奏现场）的角色就转变为了解构那场演奏，然后逐渐通过停止、扭曲、控制那些算法素材来回到原点。那场演奏会也因此编程了一种类似解构—建造演奏会，结束时也没有任何编码。迄今为止我已经多次演奏过这类曲子。每次我都希望能解构出更多的东西，我的意思是能做出更多的变化，得出更深远的听觉结果。上周我在剑桥进行演奏时，可能并没有发挥出最完美的效果，也许是因为我演奏得太过仓促。上上个周末在希腊科夫的演奏会上，我试图通过那些音乐和算法素材进行更深一步的探寻。总的来说，你演奏同一首曲子的次数越多，得到的经验也就更加丰富，对这首曲子的控制也会更自如。”

由于所有的音乐演奏盛会都发生在特定时间和特定地点，因此每场都有各自独特的形式，人们聚在一起，从新的角度来探索现场即兴音乐。这就产生了一些争议：实时演奏是否具有价值，它涉及到的创造力是否并非古怪的实践，而是对其产出或形式的反思评价。

177

作为与集体即兴创造不同的实践，个人演奏会真正的创造价值是什么？如果乐曲能够被视作由人类和计算机创造这一特别组合的结果，那么，我们应该把“创造者”这一殊荣颁给谁？又应该如何对作曲家和编程者的创造力进行分类？现场编码作为一种“计算机创造”，效果是非常令人满意的，它组成了由人们预先构造好的编程框架，然后被用来改变现场演奏中的结构。现场编码的现状（不一定仅限于艺术家和专业编程者）正在逐渐改善，并在创造未来音乐流派的历史中写下不朽的一笔。

现场编码涉及到一些特定的工具，在超个人的社会领域中产生了计算机创造的特殊形式，这包含了大量象征资本。尼克指出了其中涉及到的一些聆听、展示和描绘方式^[1]。

[1] 关于编程是如何在现代生活中变得可视的，请参见沃德及其同事(2004) TOPLAP 电子书。www.toplap.org/index/php/Read_me_paper。

尼克：关于对算法的运用程度，现场编码有一点很有意思，你可以融入一些能够彻底改变音乐现状的元素……这可能仅仅是通过用一个可变元素来替换另一个，就能够足以改变你的算法，进入一个全新的领域。这恰恰能体现你对音乐演奏会中算法及其运用程度的深刻了解，尤其是当你作为演奏者能够预测这种变化时。在现场编码演奏圈里有一个流传了多年的笑话，如果事先没有足够的练习，很多事情会显得太过肤浅。有时只需要改变一些数字，就能改变振幅，并不需要在音乐演绎中深入运用计算机算法。

现场编码的核心理念就是作曲家/编程者运用复杂的算法编程技巧、音乐知识和判断力、数学知识、经验、足够的练习来产生高超的编码语言和算法技巧。现场编码涉及到了实时编程这一有风险的活动。也用到了音乐和数学两个领域的技巧。但是，听众究竟是怎样来评估现场编码及其创造力的呢？

当前有一些对现场编码实践价值评估的讨论。有些人认为，对算法的“深度”探寻，而非仅仅局限于“表面”的控制，提高了我们鉴赏力，带来了更高质量的音乐，但是现场编码中独特的创造力究竟体现在哪里呢？虽然我们未能出现现场编码的绝对真理，但这并不意味着我们不能有相对客观、至少不武断的理由，相信有一些现场编码的音乐创造是独特的。

尼克：这一观点备受质疑。我的观点是，虽然我愿意将自己视为学院派音乐人，但这并不是一个十分学术化的群体。其实很多人都不是。我推荐大家去看看TOPLAP网站，那里有一些人愿意将自己归到这一大群体之下。^[1]我认为，你将发现那里的大多数人其实是计算机黑客，而不是学者（笑）。来自不同背景的人们曾试图涉足现场编码，你可能会发现接受过系统音乐训练的人会觉得这很有意思——我就是其中之一。你会发现，计算机科学家们对音乐情有独钟，并通过现场编码这一手段进行音乐表演。你还会发现并不是所有的现场编码都是跟音乐有关的，但可能跟视听或仅仅是视觉有关。所以你会发现视觉艺术家们对现场编码十分着迷。因此，这可能是一个更多元化的群体。因为那里有像我一样的人写过这一领域的学术论文，所以总能够看到一些学术的痕迹……学者们总是喜欢写这方面的东西。TOPLAP

178

[1] TOPLAP是现场听觉编程传播跨国组织(Transnational Organisation for the Proliferation of Live Audio Programming)的缩写。许多编程者、作曲家和演奏家聚在一起共同探讨现场编程来创造新的音乐。

组织有至少 300 个成员，我不敢将它称之为一个大型组织，但就在最近，你总能发现世界各地都在举办现场编码演奏会。因此，它确实是一个国际化的组织。

在讨论的结尾，我们对现场编码和音乐创造力下这样一些结论：1. 创造力需要在算法作曲和实时、即兴演奏的现场编码实践中才能体现其意义和价值；2. 计算机创造力为音乐创作实践提供了条件和平台，丰富了创造力概念中对实践和另类价值观的选择，构成了创新的另一种来源；3. 即兴创作、作曲和演奏创意，与算法结合在一起，成为人们表达创意的主要方式；4. 由现场编码者做出的编程决策可被视为人与计算机媒介的特殊组合。^[1]

结语

即兴创作在这五位音乐人的实时演奏中扮演着重要角色，在本章结束之时，笔者想谈谈即兴创作发挥作用的三种方式。第一种方式是实时演奏的核心，主要是社区流派、社区实践、自由且固定的半成品演奏和人与计算机创造。即兴音乐创造力中的象征性关系^[2]这一概念在音乐“领域”创造力的中介中得到明显体现，换言之，音乐家所重视的创造种类和其他与即兴创作有关，并来源于即兴创作的创造是有一定地位的。也就是说，创造力的确有一种特殊的力量和价值。有些创造能激发强有力的、有价值的实践，而有些创造则欠缺这样的效果。当我们以这种方式来进行评估时，有关音乐领域和计算机创造的讨论就必须尊重这一事实：我们已经对创造力的力量和价值进行了定义，关于它们的讨论也贯穿了这整本书。因此，这种“即兴创造”与“作曲创造”其实并不是一回事，这一点尤其重要。

第二种方式是音乐家的习性，他们能够接受一定程度的差别，并超越了一些原则界限。这显示出即兴创造力具有多种表现方式，它从未以单一的形式存在过。

第三种方式是在科技中扮演重要角色、并为即兴创作者所用的创造力。同样，科技也能够促进创造获得认可和尊重。创造力的这一性质体现了新鲜、新颖意识，与编程活动中创造的持久价值紧密相连。

179 在前面的章节中，我们谈到了专注于录音、音效以及用录音来作为音乐创作素材的 DJ、作曲家和乐队。现场编码强调现场的过程，它不是一件静态的艺术品，计

[1] 媒介这一概念是固定的，但它能让音乐和计算机活动共同构建一种无止境的交换和活动，它的原创性可以组成结构的组合。现场编码是具有创造力的、创新的动力这一概念并不是决定性的，而是相对的，它通过计算机创造力得以实现。

[2] 与世界象征性关系的理念被维果斯基和他的追随者接受，并加入了“中介”这一概念（沃茨奇，1993）。

算机音乐基于文字的编程语言、实时编程和实时即兴创作——这些都是演奏和即兴创造特有的。即兴创作通常产生于人们的工作和休闲活动中，是心理上的意念，也是一种态度。对有些人而言，不管即兴创作被运用到音乐还是其他形式的活动中，它都是一种创造过程。即兴创作同时也涉及巨大的风险。与他人合作进行即兴创作考验了一个人在短时间内了解他人习性、风格的能力。即兴创作是在没有准备的情况下进行演绎，瞬间吸取并传达信息。

在本章中，我们提到的一些争议和讨论说明现场编码者有大量的创新成长机会。毫无疑问，经过对这些问题的探讨，我们对现场演奏编码中音乐创造力的性质和价值理解更深了。当我们探寻创造的不同意义时，我们发现它与人们对新颖的认识紧密相连，并取决于人们的身份和在该领域的地位。

即兴创作者的创造力和音乐家的习性是有一定联系的，通常由技巧、知识和“计算机音乐人”的自我定位决定，并在创造力活动中得以体现。对创造力评估的分类受到了一些质疑。问题的关键在于“行动起来”，也就是听众不一定非得安安静静地坐在自己的座位上，音乐人也不一定要分开就坐，或全部站起来。相反，有一种基于声音的现场艺术演奏，它有多种形式，从现场编码到电子音乐、不插电音乐和数字音乐的结合，也有直接的观众群。重要的是声音及声源、创造活动涉及的风险程度、基于编码并且有着高度创造的经验交流，这些都在聆听和观看算法编码表演的过程中受到评估。用布尔迪厄的理论来解释，我们关注特殊的技巧和习惯，它们通过听觉、声音和声音文化，实现自我定位，创造新鲜、新颖、原创、独特的音乐，并激活“资本”^[1]，因而导致了一种跨学科实践的产生，体现出多种类型的创造力。

关于现场编码中声音和即兴创作的颠覆性功能，我们通过得出以下结论来结束这一讨论：1. 音乐创造是解放思想，创造出新的点子；2. 创造同时存在于计算机软件 and 人类当中，即使一个人的头脑不能创造出新的东西，计算机也能够为创造提供活动的条件和平台，提供行动的选择；3. 人类创造是现场活动的特殊性质；4. 现场编码者对计算机做出回应可被视为人类和计算机创造的独特组合；5. 音乐创造力经完善后的定义，区分了“新鲜”“新颖”和“创新”这三个概念，这种定义必须考虑到计算机和音乐创造的种类（即兴创造和作曲创造）。

[1] 请参见拉鲁和霍瓦特(1999)对布尔迪厄的工具的比喻描述：“在纸牌游戏(互动活动)中，玩家(个人)都被发到纸牌(资本)。然而，每张纸牌和每只手都有不同的价值。再者，每只手的价值随着游戏(互动活动)的规则而变化(游戏同时也在进行)。换言之，21点纸牌游戏高手就不一定是金拉米游戏的高手。除了有一套纸牌(资本)之外，每个玩家都须有自己一套技巧来玩游戏(利用资本)”(p.39)。

本章要点回顾

1. 实时现场演奏活动由即兴创作演变而来并以其为基础。它是对演奏的补充，以演奏者和乐器、演奏者之间、演奏者和机器、演奏者和听众之间的实时互动为指导。即兴创作、探索、参与以及投入感情的方式激发音乐家们投入到演奏中，让演奏者们受到个人和集体的相互影响。这种焦点更侧重声音的物理性，以及音乐实时演奏的交流性，而不是代表作品的演奏。
2. 现场演奏中即兴创造的性质与多种有中介活动紧密相连，并由此体现，这包括将计算机作为一种创造力工具，推动新的创造力产生的新型科技。
3. 这些现场演奏创造体现了多种社会形式和实践，它们受到机构和非机构因素的影响，这种作用奠定了它们在公共和受资助的文化机构中进行文化创造和复制的基础。
4. 现场演奏创造力有着以下特点：（1）实时、现场演奏不只包含单一类型的创造力；（2）现场演奏创造涉及了由社区发展的实践，其成员让他们在社会活动中进行学习，并被其塑造；（3）存在多重现场演奏即兴创造力。“集体创造”，由传统乐器演奏者和基于音高的流派，如传统民谣小提琴，通过自由即兴创作，产生了一种完全的归属感，它可能是获得集体定位的核心。同样，也有一种现场编码的流派，“计算机创造”的子种类，在数字现场编码中得到唯一体现，演奏成了一种“现场数学”，通过在现场听众面前，将变化写入到算法程序中来创造即兴音乐。在这种情况下，计算机被当作一种创造力的工具，“计算机创造”象征着一种特殊的形态，能由坚持即兴创作价值的现场编码者们在实时演奏的情况下，激发互动音乐处理系统。

思考

1. 所有的音乐创造在一定程度上都是相似的，又在某种程度上是有差异的。这两种说法哪一种在我们理解音乐创造力的性质和价值方面更有道理？为什么？
2. 声音、噪音和音乐之间有区别吗？如果有，那么在声音创造、噪音创造和音乐创造之间有区别吗？如果有，我们怎样能确定我们是在同样的音乐创造之间进行比较？也就是说，在一种音乐创造实践和另一种之间划分一条界线，是否在某种意义上是一种将实践变得更加统一的武断做法？
3. 你认为一些音乐创造比另一些种类的音乐创造更有创造性吗？如果是，请列出一些你认为可能更适当地引导评估和建立标准的准则，展示它们在你认为价值上有所不同的两种音乐实践中的运用。



交互音频设计

本章探索了对集体创造及用户生成创造的另一种理解，内容涉及音频设计师如何与音乐家共同合作，把团队意见进行协调整合，产生独一无二的作品。电子游戏会为玩家提供信息，并与之产生互动。游戏玩家的这种体验与音乐演奏惊人地相似。两者都需要熟练掌握某种器具（如操纵杆或萨克斯管），时刻了解事件进度，既依赖已习得的经验模式，也会根据实际情况进行适当的即兴创作。音频音乐原声带以及交互式应用都属于音频设计师的工作范围。

音频设计师的工作涉及音频软件的各个方面，包括交互式音乐项目的编程、应用及生产阶段。工作内容包括作曲、音效控制以及通过对音乐元素（如和声、织体、旋律、节奏及结构）的巧妙处理，对现有音乐进行创作或改编。音频设计师们会对已有技术进行创新性利用，并开发新技术，创造出独特的视听程序以及能够融合音色及织体的在线音频工具，重点强调音效及交互式音乐发展。此工作要求音频设计师要有能力运用音乐及作品来表达强烈的情感，唤起戏剧感，传达故事情节。

更详细地说，音频设计师的工作还涉及开发实时仿真程序及交互式产品，如“芯片音乐”，这是为早期家庭电脑及游戏机中基于微芯片的音频硬件而创作的音乐。他们设计交互式音频内容，在电子游戏中将其“图像化”，而在乐器的情况中，则将其“物体化”，并使用音乐和声音，对图形显示、文本及动画进行改善和补充。

本章将提到两位音频设计师，他们将游戏原声带拼接在一起，为流行电脑游戏配乐。他们会阐述工作中有多少种创造力形式共同存在，以及个人创造与社会创造之间的相互作用。他们的工作可以涉及到创作原声音乐、为其他作曲家制作音乐概要并与之保持交流、处理音乐授权过程中的创新层面，以及落实游戏中的所有音乐。在不同的项目中，他们的工作方式也会非常不同，有时会自己独立工作，有时会与其他声音设计师及作曲家合作，实现他们对特定项目的音频设想。

引言

182

现今，人们正逐渐远离我们所熟知的收音机等无线电广播设备，转向了互联网、手机、无线及交互式技术。2011年雅虎一项研究报告显示，互联网用户看电视的时间减少了42%，收音机败给了数字媒体，音乐则越来越多的成为了电子游戏、广告、电影、软件及电视的伴奏。就像学会熟练演奏一种乐器需要花费将近10000个小时一样，电子游戏玩家21岁时，在游戏上平均花费的时间也达到了这个量（p. 182）（阿普尔盖特，2010；列文顿，2008；普林斯基，2001）。有了因特网、电子游戏、电视、邮件、即时通讯、社交网络及用户群体，粉丝及消费者们有了比以往更多的选择，他们可以去发现新音乐，接触新型的编程、参与新的音乐模式以及其他许多新形式的演奏实践。

电子游戏的制作不仅是一个文化社会过程，还是一个经济过程。电子游戏行业2010年的收益达到250亿英镑（约合2458.2亿人民币），可能是如今最重要的娱乐资源之一。电子游戏的兴起是一种令人振奋的现象，尤其是在年轻男孩之中，他们玩游戏的时间要比听收音机的时间多得多。这为新音乐的发展创造了需求量巨大的市场。^[1] 音乐有能够影响、干扰、搅乱以及唤起情绪反应的力量，因此可以被用来制作绝佳的游戏效果。就像大型荧幕电影中的音乐一样，游戏音乐及游戏声效也可以感染、感动玩家。游戏音乐常被称为“适应性”音乐，因为它会根据玩家或游戏角色的动作而变化。这种音频交互性^[2] 帮助赋予角色情感，增加游戏体验的感情深度（柯林斯和艾斯克列文，2007）。声音与声效用来创造并增加主机游戏中游戏体验的紧张感，是定位预期注意力的关键因素。大多数家庭游戏都运用灯光及不具威胁性的背景音乐。例如，在游戏《冒险》中，有一名角色叫做马里奥（Mario），他每跳到下一关卡时，音乐都会发生变化，但是欢快友好的整体风格基本上是不变的。而游戏《魔域塔防》中充满了风险与不确定性，声音则被用来加强情况不妙效果。根据布尔迪厄（1984a）的看法，在任何活动环境中，“如果一种主导性行动或用法被误认为是合法的，那么它就是合法的，也就是说是默认的”（p. 110）。换句话说，玩家们没有意识到电子游戏的规则与原则。这些规则在得与失、购买力、赢家与输家、供与求及领域“产品”这些力量方面发挥作用，而这些方面都属于象征性资本。涉及到闯关的某些类型的游戏基本上都是重复性的。大部分闯关游戏可以被分

[1] 更多关于电子音乐革命的讨论请参见库赛克和莱昂哈德（2005）。根据他们的记录，美国艺电公司™的新游戏《麦登橄榄球》（Madden football）发行后的前六个月，游戏中的各首歌曲的播放量达到了7亿。同时请参见兰迪（Landy, 2007）。

[2] 更多涉及交互式音频的站点及作品讨论，请参见网址：www.vispo.com/misc/ia/html。

成三种类型：动作游戏（射击、格斗、平台、迷宫追逐）；冒险、角色扮演及智力游戏（如《塞尔达》™、《魔兽世界》®、《俄罗斯方块》®；模仿、运动及策略游戏（如《模拟城市》®、《GT赛车》®、《冠军足球经理》®、《战锤》®）。这些游戏很多都使用循环、欢快、节奏感强的音乐。还有一些非常成功的商业操作系统，如任天堂游戏机 Wii™、微软游戏机 Xbox®360 以及索尼游戏机 PlayStation®3，可以模仿乐器的演奏（美国艺电公司™，2007）。^[1]《吉他英雄》®（游戏发行商 RedOctane®，2005）的灵感来自成功音乐游戏《跳舞革命》®。就像《摇滚乐团》®一样，《吉他英雄》运用视觉及音乐提示来模仿吉他弹奏（有趣的是，你现在可以买一把真正的有乐器数字式接口的吉他来玩《摇滚乐团》®3了！）。

音乐、声音与图像：天然搭档

电子游戏行业的“音乐”形式及其重要性是什么？电子游戏中“音乐”概念的重要性与电影音乐的重要性是相当的。从这个意义上来说，游戏音乐倾向于是一种普遍的社会事实。有趣的是，电子游戏正迅速失去一切文化、民族或国家的差别，在这种情况下，它们确实是一种后现代表现形式。动态且有感染力的“音乐”与“声音”形式，对游戏开发项目来讲是很必要的。担任音频设计师的作曲家们对这些音乐及声音形式的阐述，主要集中在提升游戏体验上。

183

广义上讲，我们有两种方法来思考音乐与图像之间的关系，不管是在电影中，还是在游戏中。第一，当音乐被认为属于叙事空间（图像或者动作发生的地方）时，它就被称作“剧情”音乐，如银幕声效：砰的关门声、手枪射击声及开关灯的声音；第二，如果作曲家创作的音乐是一种伴奏，与图像或动作的叙事并行或同步进行（就像电影中直接的“声画”，专辑《配音室》[Foley R]），它就被称作“非剧情”音乐或“配”乐。后者的定义有一定的模糊性，因为“并行”是时间媒介不可避免的情况，没有考虑音乐来源；而“同步”本质上既不暗指剧情音乐，也不暗指非剧情音乐。非剧情音乐既不属于、也不是出自叙事空间或世界，而是来自“第四道墙”以外，也就是“乐池”。^[2]电影常常与热门歌曲及原声带唱片相联系，一些特定的音乐也是如此。世嘉株式会社®甚至开创了自己的唱片公司——图奇唱片（Twitch Records），并拥有自己的录音室。因此，音频设计师与音效设计师通常能完

[1] 这些游戏可以与第三方制作的软件的特定频段与部分进行连接，这些软件可以在游戏中运行。

[2] 参见科特雷尔(2004)从民族音乐学角度对伦敦古典音乐演奏会的情况进行的阐述。伦敦古典音乐演奏会以独特的方式将音乐演奏、管弦乐队以及自我中存在的创造力的内在知识及民族志观察结合在一起。

全把声音与画面结合在一起也就不奇怪了。希农(1994)把原声带叙事空间中画面与声音的关系本质解释为天然搭档。^[1]例如,2011年iPhone手机游戏《激光激光》(*Laser Laser*)是一款普通的怀旧太空射击游戏,游戏中的敌人袭击场面实际上是根据音乐精心设计的。而2010年发行的iPhone手机游戏索纳斯(1) [*Sonus (one)*]则允许玩家在有限的空间里实现任意或随机的音乐创作。虽然不是所有的音乐都可以涉及到,但玩家可以随意进行干预。

传统意义上的“音乐”与“声音设计”之间的关系,以及术语“音频设计”与“声音设计”的可交换性引发了激烈的争辩。“声音设计”肯定更注重音效,或者更具体地说,注重声音的使用与创造;而“音频设计”则注重声音和音乐的使用与创造。录音室创作以及对声音的微妙处理可以包括具象音乐及现代取样技术,如阿蒙·托宾(Amon Tobin)的专辑《配音室》(*Foley Room*),^[2]可以模糊音效、声音设计及音乐作曲之间的界限。

是什么样的人在实践不同形式的音频设计?

我们演奏或者倾听音乐时,都会参与到音乐体验当中,不管你是主动的、有意识的,还是被动的、无意识的。从这个意义上来讲,所有的音乐体验都是交互式的。一名听众、mp3音乐倾听者或者电子游戏玩家,在心理和个人层面以及行为和社会层面,都经历了音乐表达的节奏与共鸣。

音频设计师也是作曲家。他们常常与视觉设计师合作,为交互式项目创作音乐。他们还会像在声音配置领域工作的那些作曲家及声音艺术家那样进行实践。在声音配置领域,声音资源的空间定位、心理声学及声学的控制处理是中心要素。声音设计师与作曲家创新性的合作关系开发了新的实践。音锤公司(Tonehammer)^[3](现已不存在)由一位声音设计师与一位作曲家合作经营^[4]。作曲家特勒尔斯·福尔曼(Troels Foreman)是一位备受赞誉的艺术家,因其游戏、电影及电视作品而闻名。音锤公司开发的声音世界及虚拟乐器很受媒体创作者的欢迎,并且经常被用在3A级别的游戏及好莱坞电影中,如《阿凡达》以及最近的《创战纪》中大部分独特的声音场景。这些虚拟乐器是通过抽取物体发出的声音样本以及以非常规方式演奏

[1] “电影原声带”与“音乐”的区别在于,原声带指的是电影或视频中的乐曲,没有连贯性,与图像或者游戏分离。

[2] 《配音室》是鼓手兼贝斯手的阿蒙·托宾(Amon Tobin)的第六张录音室专辑。由忍者之声唱片公司(Nanja Tune)于2007年3月5日发行。

[3] 关于Tonehammer公司及Microhammer公司的产品分布,请参看网址:<http://www.tonehammer.com/th1.html>。

[4] 2011年,Tonehammer公司分为两个不同的公司,音铁公司(SoundIron)和8频公司(8Dio)。但现存的乐库对新资源还是开放的。

乐器而制作的，除了弓弦琴及抽样的同类乐器外，还包括竹棒、用铁撬敲打汽车、水琴、啤酒桶等方式和物体。这些“乐器”是声音设计非常了不起的成果，对作曲家非常有用。另外一位声音设计师经营的虚拟乐器公司“天然乐器”（Native Instruments），也发行了类似的“电影”产品。所以随着技术的发展，这样的公司不断增多，这一点都不奇怪。这是一种与众不同且不断变化的创造力形式，是作曲家与声音设计师合作产生的结果。声音设计领域似乎发生了一场革命，之前的模拟方式正转变成数字化录音方式及数字化的视觉和声音处理方式。这些由“声音”设计师开发出来的创新实践，不仅只针对电脑游戏，也涉及到集体演奏，也就是说，这些实践不只是关于声音与动作的，还展现了音乐制作者之间的互动。

185

近来，创造性合作已成为声音设计领域的发展趋势和关注点。声音设计师与作曲家之间的合作关系展示了众多合作创造力的例子。合作创造力的最终目标可以是娱乐产品或“寓教于乐”的产品——即带有“教育特征”的产品（阿普尔盖特，2010）。^[1]创造力的最终呈现形式日益成为有合作关系的个人创新习惯及内在倾向的产物。在进入一个领域之前，我们不知道自己拥有有价值的资本，可以用其来买进想法或是其他东西。这一点我们可以从哈里·格雷格森·威廉（Harry Gregson-Willams）的例子中看出来。他是一名英国作曲家、管弦乐演奏家、指挥家以及音乐制作人，因其电影及游戏配乐而闻名。他用电子音乐和管弦乐器创作了60多首作品。而他与导演托尼·斯科特（Tony Scott）的合作进一步提升了他的知名度。自1998年的电影《全民公敌》之后，他就开始为斯科特所有的电影配乐。此外，他也为其他一些电影创作过配乐，如《纳尼亚传奇》《辛巴达》《怪物史莱克》、《小鸡快跑》《蚁哥正传》和《多米诺》。由本·阿弗莱克（Ben Affleck）在2010年执导的电影《城中大盗》是格雷格森的一个最新项目，其电影故事和原创配乐均获得了广泛赞誉。除此之外，他还创作电子游戏音乐，如日本世嘉株式会社游戏公司的《潜龙谍影》（*Metal Gear*）系列第三部中，他对游戏原创主题音乐的编曲〔与日本音乐人户田信子（Nobuko Toda）及其他人一起合作〕既包含管弦乐织体，也包括电子乐织体，他的很多作品都是以这样的形式创作的。以游戏中声音主题为特色的原声带专辑，也被作为整体项目的一部分，单独发行。

186

哈里·格雷格森·威廉（Harry Gregson-Willams）在一次采访中把自己描述为

[1] 电子游戏音乐历史参见：gamespot.com/gamespot/features/video/vg_music。

“定制音乐”^[1] 创作人。他习惯怀疑已知的、被广为接受的事实，喜欢对素材、观点、行为及可能性进行试验。这展现了媒体创作者的现实情况。他们踏入市场，在组织框架内创作定制音乐，不断创新新产品、新音乐及新软件（依赖于特定游戏玩家的技能水平），提出创造性（及创新性）操作流程，微观产品开发及宏观组织资源交织于其中。这意味着以下行为的发生：吸引人员参与、对观点及产品进行定位、支配行为、潜在地打破规则、^[2] 在不同的行为类型及媒体制作的不同阶段中不断重复。不管是在电影中还是在游戏中，哈里的创作需要找到“足够的空间表达自己”，不断寻求新颖的、遍及各方面的、有感染力的媒体音乐感，并采用本质上具有合作性、协商性、商业性及企业性的工作方式。

本章提出的实践会根据产品进入市场时所处的领域不同而各有不同。这些领域包括娱乐和教育。这两个方面都具有高度象征性，因为它们是以组织关系中产生的价值为基础的。这种组织关系是多样性的，可以将其想象成由个体延伸至社会宏观层面的互相连接的网络。娱乐与教育是两个有界限的领域，它们有共同的活动范围，我们可以从这一方面对两者进行识别。它们同时又与其他领域存在着多方面的联系，甚至在这些方面涵盖了其他领域。每个领域涉及的知识形式中只有部分被人们有意识的接受。每个领域都有自身的合理性，并且很大程度上按照惯例运作。此类知识形式提供了特定的创造力，这些创造力遵守了音乐创作及声音处理的传统方式，符合游戏玩家及电子游戏开发商在该领域内的观察及存在方式。“音频设计师”引发的创造力处于不断变化之中，它们围绕在社会空间的个体周围，不断形成并改进自己。从很多方面来讲，本章的目的不仅仅在于扩展我们对音乐创造力的思考，还会包括以下方面：音乐、电子游戏及创新行业之间的交叠；^[3] 这些领域内主导的有价值的产品；以及作曲家如何在当今新技术已成为日常生活及体验素材的情况下识别并实践音乐创造。

我的观点是，对音频设计师来说，资本是随意多变的，但是它会通过对游戏有巨大需求的游戏用户及内容生成者们累积力量，这些人愿意去评估音乐的感染力以及程序的导向范围。用户有助于游戏的形成与设计。^[4] 资源的密切关系非常重要，

[1] 更多关于哈里·格雷格森·威廉的信息参见 http://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Gregson-Williams。

[2] 开发突破性新产品的创新实践是媒体组织或公司进行的起步项目的一部分。

[3] 对与创造性行业相关的创造力的讨论，参见凯夫斯 (Caves, 2000) 和哈特利 (Hartley, 2005)，了解文化生产者及接受者所面临的现代困境。

[4] 关于多人冒险网游的讨论，如《黑客帝国OL》(游戏发展由玩家的动作控制，而不是根据预先存在或设定的情节)，参见布莱克 (Blake, 2007)。

因为它是组织冲突的潜在原因。而且,从“媒体创作者”的立场来讲,善于团队合作并与他人协作产生合作创造力的做法催生了一种以录音室为基础的创作形式。这并不意味着忽视或者压制个体艺术的完整性,而是个体被淹没在了产品开发实践中。在产品开发实践中,政治在多样化组织中所起的作用不容小觑。在电子游戏领域,公司对“用户创造内容”进行了广泛利用,^[1]如音频分子公司(Media Molecule,一家位于英国吉尔福德郡的游戏开发工作室)和任天堂公司®(Nintendo®,位于日本京都的一家跨国公司)。在这个过程中,用户创造力是主要的、固有的因素,是游戏价值的组成部分。利用用户创建内容,公司为用户提供了可供用户在游戏开发过程中评论、回应并评估游戏的工具。

在前面的章节中我已经讨论过“粉丝创造”^[2],但重要的是,要认识到,在音乐和录音行业,寻找与“粉丝”创造进行互动并鼓励“粉丝”创造的创新方式这一过程实际上展示了“现实创新过程”。例如,伊摩根·希普(Imogen Heap)大力提倡新技术的应用以及粉丝创造的创新运用。她与粉丝进行的互动与合作足以对她的舞台表演及歌曲录制有所帮助。在电子游戏音乐及声音领域,“音频交互性”创造意味着声音设计师必须从相似的原材料中创造出众多有效的演奏。这种“现场”交互模式为作曲家和声音设计师以及“粉丝创造”或“用户创造力”的开发带来了新的挑战。所有文化中的音乐都不仅仅是关于“声音”与行为的,也有关音乐家之间的互动。如果这个事实成立的话,那么“用户创造”则可能是声音设计不可或缺的组成部分,因为它调整了演奏者音乐行为(不管是模仿的、虚拟的还是真实的)中的注意力,包含了演奏者与他人的协作。

这就产生了一系列问题。音乐创造力表现形式作为音频设计师实践的组成部分,是怎样在音频设计师的社会性创作工作中体现的?支配游戏运行的规则是什么?是什么样的观点和(象征性)价值观要求音频设计师拥有特定的资本,然后通过强调特定实践走出由音频设计师的创作倾向或习性引起的自动反应?

接下来是来自肯尼思·杨的叙述。他是音频分子公司的首席音频设计师。音频分子是一家位于英国吉尔福德市的游戏开发工作室。肯尼思·杨分享了关于他如何把协

[1] “用户创造内容”一词出自网络出版及新媒体内容制作领域,在2005年成为主流说法。它用途广泛,可用于问题处理、新闻、八卦及研究等方面,这体现了媒体制作的扩张,这种扩张是通过大众可以获得和接触的新技术实现的,包括所有的数字媒体技术,如问答数据库、数字视频、博客、播客、论坛、评论性网站、社交网站、手机及维基百科。用户创造内容可能也会将开放资源、免费软件及灵活授权或是相关的协议结合起来,进一步减少合作、技能构建及探索的障碍。玩家原创内容则是游戏玩家创作的电子游戏内容,不同于游戏发行商或创作者的创作内容。

[2] 此词语由维克斯特罗姆首次提出。

作创造出来的想法联合在一起的深刻见解，讲到了他在公司游戏音频体验方面的责任（公司最新开发的游戏是PS[®]3《小小大星球[™]》及其后续版本）。

肯尼思·杨

188 肯尼思出生在苏格兰爱丁堡市，居住在伦敦。他是音频分子^[1]公司的首席音频设计师，负责公司所开发的游戏产品的音频体验。该公司最新开发的游戏是PS[®]3《小小大星球[™]》及其后续版本《小小大星球[™] 2》。^[2]强烈的个人效能感影响了肯尼思的事业发展。他的个人历史一次又一次地强调了教育的重要性，同时也强调了他要在游戏领域成功闯出一片天地的决心。以下叙述清楚地表明，肯尼思有着质疑已知存在、不断试验探索并衡量问题及可能性的兴趣与内在倾向。同时，他还拥有社会适应力，这是创造性人才的内在要求，尤其是在游戏领域。《小小大星球[™]》的创作者们通过一个音乐物体将音乐添加到游戏关卡中，在这里通过小型手提式收录机加以呈现。当一个人跑过该物体时，音乐就会被触发，在交互式音轨的情况下，混音则会被调整。用实物展现微妙处理过程的做法确实模糊了任何剧情音乐与非剧情音乐的具体概念。“小小大星球[™]”“麻布男娃”及“麻布女娃”都是索尼电脑娱乐欧洲有限公司的注册商标。

肯尼思：我的家庭都很热爱音乐，我父亲年轻的时候是一位非常热衷音乐的半专业音乐家，他现在依然喜爱演奏。我的母亲也来自一个热爱音乐的家庭，她的弟弟是一名专业音乐家。我6、7岁的时候开始拉小提琴，几乎每周都去上课学习，一直持续到21岁。高中毕业时，我很清楚自己是真的喜欢音乐，但我也知道我不想表演。因为……我弹奏得不错，人们似乎也喜欢我的演奏，但是我不确定，我还不清楚是什么原因。我不知道。我不喜欢把原因归咎于父母给予的压力。也许我只是很叛逆，偏偏要逆着他们的意愿做事。这可能是一个方面，但我觉得我没有收获很

[1] 音频分子公司(<http://www.mediamolecule.com>)是一家位于英国萨里郡郡府吉尔福德市的游戏开发工作室，由先前狮头工作室(Lionhead Studios)的员工马克·希利(Mark Healey)、亚历克斯·埃文斯(Alex Evans)、戴夫·史密斯(Dave Smith)及卡里姆·埃特伍尼(Kareem Ettouney)于2006年1月创立。工作室开发的第一款游戏就是PS[®]3《小小大星球[™]》。他们的计划一直是生产顶尖的游戏，但尽可能地保持公司的小规模，以便严格控制成本。尤其是埃文斯，特别注意避免他所说的“债务循环”。主要是出于对成本问题的考虑，工作室创建者们才想到用户创造内容。《小小大星球[™]》最大的卖点是它的关卡创建道具以及可以在网上发布该创建内容的功能。埃文斯表示，“你每次启动时，都会有更多的关卡可以玩”。音频分子在2008年Spike电子游戏颁奖典礼上获得“年度工作室”称号。《小小大星球[™]》在Metacritic(一家专门收集对于电影、电视节目、音乐专辑、游戏的评论的网站)上获得的评分为95分。此游戏还赢得了众多年度游戏奖项，并在一年后获得“年度最佳游戏”称号。

[2] 《小小大星球[™] 2》于2011年1月份发行，参见<http://www.littlebigplanet.com/en/2>。

多。我想部分原因是，我是一名完美主义者，从来对自己的演奏都不满意。我觉得我还没达到我想要的水平，或者说达到自己可以达到的高度，虽然我可能没有进行足够的练习……没能获得英国皇家音乐学院高级证书是我永远的创伤。但是后来我虽然知道我想在音乐领域工作，却不清楚除了做一名演奏者之外，还有什么其他途径可以留在音乐领域，因为我完全不觉得有这种可能性。我知道可以做一名作曲家……我后来取得了音乐技术专业的学位证书，因为这似乎把我对科技的热爱与我对音乐的热爱恰当地结合在了一起。

肯尼思在这里强调了音乐家的专业身份认同（和习性）、他们对职业选择的期望以及职业选择的复杂性，还强调了一些涉及灵活性与多样性、习性形成以及长期职业决策的关键标准。肯尼思把自己的职业看作是一种诠释方法，用来诠释他作为一名音乐专业学生所具备的动机改变及“完美主义”的本质及理性特征。^[1]加德纳（1993）从传记式访谈中得出结论：“最著名的创作家往往都是完美主义者，他们会精心解决设想中的每一个细节。”（p. 211）肯尼思现有的选择展示的不仅是过去与现在的相互作用，还有个体与对个体施加影响的因素之间的相互作用。也就是说机遇与志向是怎样相互联系的。肯尼思选择在游戏行业中那些具有协作精神的社区内工作，而不是做一名独立工作的职业演奏家。他谈到了这样做的原因。他坚持这一决定的事实表明了制度化影响的重要性以及社会根源是如何有力地影响个人历史的。他的动力很明确，那就是符合自己兴趣与创新志向的目标。高中时期所作的选择与决定开始在高等教育阶段发挥作用。简单地说，他给自己一个定位，并在已确立的影响矩阵范围内进行选择。

肯尼思：大概是在2001、2002年的时候，我开始考虑一些很普通的职业，比如后期制作、电影、电视以及广播。但这似乎……电影领域对我确实很有吸引力，但是我也足够清楚，那个时候我几乎没什么机会可以为我喜欢的电影做事情，实际上，这种工作当时在英国不是很普遍。而且，你知道，做这种工作就意味着你生活在伦敦，却要拿着最低工资在家办公！这样的工作不怎么有吸引力。而在游戏行业，你会是一个全职员工，每个月都有固定的薪水。而且我自己也非常喜欢游戏。我知道本科毕业时我还达不到雇佣要求，因为那时候我没有任何声像结合经验。虽

[1] 见斯迈德(2009)的详细论述。

然交互式音频的运行方式与线性媒体并不完全相同，但声像知识依然是基本功，是众多理论与技术的基础。所以后来我在伯恩茅斯大学的声音设计专业拿到了硕士学位。

基本上在那一年的时间里，我学习了该领域的所有相关知识。闲暇时间，我会尽可能地去研究交互式音频、游戏制作的协作性过程，研究游戏行业本身，了解英国所有相关的公司，谁在制作什么产品，去充分了解工作市场的动态。我差不多研究生一毕业就找到了索尼公司伦敦游戏开发工作室的工作，非常幸运。我的工作为初级职位，那意味着你要做很多琐事……我就当作是实习了。实际上我很幸运。和我一起工作的人们在我的早期工作中给了我很多做事的机会，可能是因为我有能力，部分原因也可能是他们乐意让我做一些事情，因为这些事对他们来说有些简单。我确定刚进公司三个月的时间，做了一个只花费了几个星期时间的小小项目之后，他们就逐渐让我负责起他们跟进的一个大型项目中所有的交互式音频方面的工作。对我来说，这是个严峻的考验，但同时也是一个非常难得的机会，只要认真做下去就好了。有趣的是，现在我是一名经理了，有自己负责的工作团队。与当初刚毕业时他们交给我的工作量相比，我现在绝对不会交给同样资历的人那样大的工作量的（笑）。所以说我很幸运。

肯尼思致力于声音设计，选择在一个机构的集体企业内部设计创新型产品，学习技能知识，并获取工作经验。他的选择与决定要求有特定的内在倾向（习性）、企业思维方式^[1]、清晰的价值观体系以及坚定的发展轨迹。所有这些因素结合到一起，促成了肯尼思选择在协作性社区及数字媒体的竞争领域做见习生。资本之间是相互吸引的。他很快就学会了团队如何创作创新性产品，学会了如何应对不断变化的环境、集体创作如何运作以及如何成功参与公司团队合作并做出贡献。公司团队在项目周期中的运作依靠的是多样化的技能及专业知识。肯尼思在声音设计领域的首次入职要求他在较短的时间期限内担任见习生的职位并参与高端工作活动。其中，在规范和价值体系、企业氛围、领导风格以及领导原则^[2]方面的培训获得了相应的成果。肯尼思很快了解到价值或资本的分布与聚合是这个领域与众不同的特

[1] 根据福尔克曼(2010)等人的观点,企业思维有很多特性,其本质是“希望思维”。它以行为及团队为导向,关注一项机遇的潜在可行性。

[2] 更多关于企业文化的重要作用的讨论,请参见福尔克曼等(2010)。

征，它关系到新公司、公司倡议及项目的成败。^[1]

电子游戏行业的企业家精神

肯尼思表示，通过见习机制，他了解了这个新兴领域的态度与价值。在这里我们认识到了认真对待工作要求并认真响应权力变化的价值。这一价值遍布微观产品开发与宏观组织资源相交的未开发领域的方方面面（坎特，2000）。

创造优质游戏音乐的目标涉及到一种系统方法。因为集体企业的所有领域都经常直接或间接地被涉及到，所以产生的结果就是高水平的协作创造。肯尼思对他电子游戏音频设计师及开发者的工作作了进一步的精彩阐述。根据他的阐述，个人进展与组织成员是相互联系的。集体创作的复杂性有着很高的要求：

肯尼思：我的职位是“音频设计师”。我之所以是一名“音频”设计师，是因为我负责声音与音乐领域。这个行业还有很多人被叫作“声音设计师”，他们主要负责音效编辑、对话编辑及其实施。但我负责管理的是所有的音频，部分原因是我在一家小公司工作。你听到的所有东西都属于我的责任范围。所以我的作用是确保游戏的声音与音乐听起来好听，并能支持并提升玩家体验。我并不是亲自创作或实施所有的内容，而是要确保所有不同的思路都集合到一起，尽可能地把游戏的听觉体验做到最好。

一项创新要获得成功，并在市场中受到目标消费者接受和认可，环境往往是非常有影响力的一个因素。满足消费者的要求与需要，就意味着要创造运用“声音”和“音乐”的新型创新方法，来提高电子游戏的用户体验。这是从两个方面来运作的。首先，倾向和习惯的特定配置或者从角色中产生的电子游戏资本，是开发新技术及生成性多媒体技术的技能知识的产物，即创作出高质量的声音，运用声音创造来提高游戏体验。这看起来似乎是合理的。第二，在游戏背景中，创造“适应性”音乐，需要有技能知识和审美观念。而适应性音乐中，音乐结构的选择取决于玩家的动作。像肯尼思所解释的那样，这意味着在创造“适应性”音乐时运用的音频交互式实践或交互式音频是以文化资本的形式呈现的，处于数字媒体领域以及电子游戏实践变化机制的潜在而积极的力量空间内。

[1] 更多关于这些问题与创造性行业关联性的讨论，请参见凯夫斯(2000)。

肯尼思：大部分情况是这样的，也就是对录制的声音进行实时处理。电脑游戏中的声音合成尚处于婴儿期，还没有那么普遍。这主要是因为声音合成对计算机要求高，投入大，而且在交互式娱乐体验处理周期中，音频不是最重要的考虑因素。只有当前阶段的游戏机及家庭电脑才有这样的处理能力，这才容许我们开始考虑合并利用此种处理能力，而不是通过最抽象或最不成熟的方式。本质上讲，以前我们没有关注过这个问题，所以在这一方面我们差不多是从零开始的。但是说到音乐，电脑游戏的由来以及过去音乐的使用有一段很有趣的历史。很多方面来讲，技术的发展变得越来越复杂。游戏开始时采用模拟电子技术，所以任何声音或音乐都必须进行实时合成。后来在20世纪80年代及90年代早期，游戏开始采用声音数据驱动系统，如乐器数字接口（MIDI），这种方式产出的是低质量的小声音样本；或者使用调频或波表等合成技术。在当时，这些还是昂贵的奢侈品，所以其发展进程也就讲得通了。再后来，光盘音频突然孕育而生，所以我们从处理单个音符，突然转变到处理大量的流式音频。当然，这大大地提高了音频质量，但是我们失去了在基础阶段进行音乐实时处理的能力。不过，这一方法现在有回归趋势，所以人们十多年前做的事情突然变得与现在关联更为密切，意义更为重大。为什么？简单地说，流式音频的运用虽然使得音频质量得到提高，却限制了你对声音的处理。所以，虽然我们开发了新技术，能够对音乐进行实时处理（比如，将多个平行音频流同时运转，你可以使音符渐强或渐弱以改变音乐强度，尝试使声音与游戏中的屏幕画面动作相符合），但这却是很基本的做法。我的意思是说，音乐非常有可塑性，你也许侥幸做得十分成功，但最终，你做不了特别具体的事情。你不能通过改变音符本身，以十分复杂的方式改变音乐。能实现这一点的话是非常了不起的。所以从创作方面来讲，作曲家现在显然可以在“隔间”里用虚拟乐器进行音乐创作。我猜想，未来的计划是能够运用音符数据驱动系统进行实时创作，这种系统会附有高质量的虚拟乐器，而且可以在控制台上实时运作。就像许多年轻的艺术形式一样，游戏作为一种新媒介，很大程度上会从现有媒介及作品中进行抄取借鉴，作为“安全”的开始或参考。但是我认为，游戏音乐当然也有自己的声音，部分是因为音乐的使用方式，更是因为技术让音乐发挥用途的方式。这些都给予游戏特定的声音或者特定的感知体验。我并不认为音乐类型或大众看待音乐的方式必须是变革性的。如果你为一个复杂的交互式音乐系统作曲，事情本身会促使你以一种特定的方式去创作，这是可以辨别的游戏音乐唯一独特的方面。除此之外，游戏音乐是有限制性

的。并不是说，给你一张白纸，一支铅笔，你就可以做任何想做的事情（笑）。我认为目前游戏还没有这种灵活性。

在这里，肯尼思对产品创新和流程创新进行了区分。就产品创新而言，他探讨了当新的产品和已有产品的重大发展成为决定未来成功与否的关键因素时应当如何进行改进的问题。流程创新被界定为以改进产品性能为目的的新颖的或者经过彻底改进的制作技术和流程技术。肯尼思渴望创造的正是这些改进所代表的资本。

三十年前，早期游戏中能够使用的音乐在声音制作方面非常原始，当时的游戏作曲者只能同时使用一种或两种声音。柯林斯和艾斯克里文（2008）以街机游戏《太空入侵者》（如今已成为一款炙手可热的游戏品牌）为例阐释了声音的性质及其局限性。任天堂的掌上游戏机、为了产生高质量音频而使用的计算机音序制作设备和配乐（自20世纪80年代末出现在电子游戏中），以及最为重要的“现场”人机对话新模式的产生都证明了音乐的“创造性活力”。正如我们所见，投资突破性技术意味着组织机构必须执行并逐步适应开放的、对话式的小组工作模式，以此参与（或开发）音乐设计者和作曲者的最新音乐反馈和解决方案。肯尼思暗示并承认了某些确定特征能带来价值地位和文化资本的增长，它们可以是对音乐组合新的阐释，现有曲目的重新组合、取样和作序，或者是违反游戏规则、违背旧式作曲实践原则的新形式。通过肯尼思我们能看到这多种维度，正是他让我们注意到以下两点：一是音频和视频制作技术的价值；二是这些技术受到的在该领域负责声音与视频映射重置及创新的人们的高度认可。

肯尼思：游戏产业都有点自我侵蚀的倾向，如果一种产品特别成功，它往往会成为一种行业标杆……人们会竞相模仿，也可能会试着稍作改进。所以如果这种标杆性的产品在音频方面没有特别有趣的地方，那就很难说服那些权力机构耗费时间和资源为你开发新的软件，而这个软件可能会帮你打造新一款或下一款人们趋之若鹜的标杆性产品。所以很多时间游戏开发商都依赖硬件平台持有者（如索尼®，任天堂®，微软®）为游戏控制台开发软件，使其变得更有趣。当然这归根到底都是……毫无疑问，时间和金钱的问题。这类投资对于私人公司来说更加困难，所以如果索尼公司跑来说“这是我们花了大把时间和金钱制造的工具，现在你拿去用在你的游戏里吧”，那可就好了。这当然对游戏制造商有好处，因为这将意味着……他们的产品

拥有更好的声音游戏或者更有趣的音乐使用方式，这就比其他竞争者更有优势。你会时不时拿到一款与别家稍不同些、更创新些的游戏。它往往领先于时代，整个游戏音频产业都会对这种有趣的、创新的东西做出反应。但你明白你根本不可能说服你公司里去投资开发这种技术。你也知道可能有一天某种软件就会突然出现，你只需要买现成的就可以，用现成的同样也可以做到。

193

所以，比如几年前由美国艺电模拟人生工作室（Maxis）开发的游戏《孢子》，虽然不是第一款，但肯定是最新的、备受人们关注的游戏之一，这些游戏都在其乐谱中运用了过程元素。模拟人生工作室开发了纯数据的一个专有版本，Max/MSP的一个开源版本，Max/MSP即一种用于MIDI音符数据及音频实时数字信号处理的可视化编程语言。它最常用于对声音和音乐的学术性探索，如声音艺术装置 [和现场编码]。当然，这本质上还是种用户友好型的编码。这样一来，你不必像在文本编程或脚本语言中那样学习、输入文本和数字，你只需用小型插线电缆把一些可爱的小盒子连接起来就能创造出很强大、很复杂的处理系统。这在游戏外已经运用了很多年，但《孢子》却将这种系统运用在实时游戏中。虽然存在很明显的用户交互（这就是整个游戏意义所在）元素，这并不能说是终端客户用来玩游戏的一种系统，而更像是一个十分灵活的开发工具，它使得项目中的音频人员在他们的游戏中能做到其他没有这种工具的人不曾做过也根本做不到的事。

我认为这是技术创新方面一个很好的例子，但只有在这种稀有的项目中，工作团队才真正有时间、有资源在这方面有所创新、有所改变。在我的工作中，我知道我不太可能会参与这些奇特的东西，但我相信总有一天人人都能掌握这种技术。只是不知道“那一天”什么时候到来。

重要的是，游戏领域突破性技术的发展有助于将权力场构建成一个有意义的市场，这个市场值得一个人投入全部精力。它被当作是一种文化资本：一种对将某种创造性想法转变成创新性实践的合理性认可，这便是用户产生的创造力。它为产品及其开发者创造了一个拥有价值和地位的世界。识别潜在创造机会能力的提升，以及促进所有企业文化领域工作者之间的交互合作能力的提升是一个积极的过程，这个过程包含着场域内的逻辑和不成文的游戏规则。

肯尼思：我在最后一个项目《小小大星球™》中所做的工作有些不同。这款游

戏最大的特色之一，就是尽管从买游戏、玩游戏的方式来看，它是款传统游戏，但它还存在一个内置编辑器，购买游戏的玩家可以创造自己的游戏并上传与其他玩家共享。这就要想想如何让玩家为自己创造的游戏加上声音和音乐。如今，作为一个专业游戏开发商，我所有的时间都花在为正在开发的游戏添加声音和音乐上。但我使用的都是技术上十分复杂的、非直觉性的、未曾公开的、甚至经常出现故障的工具，一旦发布，这种工具会造成很大的进入障碍。所以我们的目标就是让这个过程尽可能简单，进入时尽可能容易，虽然我们这款并不是第一款拥有这种功能的游戏，但我觉得我们在使过程更为简单、简易方面还是相当成功的。如今在这行，“用户创造内容”已经成为一个流行词语，人们“嘴中的香馍馍”。而《小小大星球™》，如果你愿意的话，可以说是让人们对此感兴趣的的游戏之一。一部分因为它很成功，还有一部分原因是让终端用户获得工具这种想法。我为音频分子公司（Media Molecule）工作，我们共同的目标是：让尽可能多的人体验到创造性游戏的魅力。用户制造内容之所以受到这个行业青睐的一个深层原因是，我们非常希望消费者能购买我们的产品，忠于我们的产品。

因此，这是一个将产品转变为服务的概念，这明显与卖出商品以后再通过商品使用赚钱这种行为有些联系……但对于《小小大星球™》来说，用户制造内容是这款游戏的核心所在。我们发布时市场上很少有这种游戏，这也是我们的产品能够脱颖而出的原因。所以说，用户制造内容已然走向市场，可以说，已成为一种时尚。因为我现在对这类项目非常感兴趣，所以我也不知道这么说是不是太夸大其词了。但这跟一系列社交网络现象（像我们如今在网上看到的Facebook和Twitter）又十分相似。我们的产品肯定正朝着这个方向发展。

对肯尼思来说，作为音频设计师的价值（在像这种复杂的协作性、组织性的场景中产生的创造力）是由他所在的公司——音频分子的价值决定的。这家公司的特点是集体性，它宣扬的核心工作原则，是员工们采取协同合作战略，以团队形式互相交流，共同完成一系列创造性的工作任务。虽然负责声音与音乐的是肯尼思，但声音与音乐的社会维度、技术维度和时间维度间的相互作用日益广泛，而音乐又与此密不可分，所以产品的生产和开发是协作完成的，是在一个拥有文化资本、值得一个人投入全部精力的世界中完成的。

肯尼思：我是音频分子的一名全职员工，之前我曾是那里唯一一个音频人员，但现在我已经拥有一支团队。我找到一个全职员工，又和另一个人签了八个月的合同一起来做手头上的项目。在这之前，我说过的，我是这里唯一一名音频人员，对于一个开发3A级游戏的公司来说，只有一个音频人员的情况显然很不常见。因为一个游戏里有很多关于音频的东西，你根本……只靠一个人完成那么多事简直不可能，我只能拼命工作。音频分子是个小公司，本身也不想扩大规模。如今全体员工加起来也不到40人。一般情况下，一款3A级大型游戏的制作人员起码会有75个……甚至几百号人吧。在加拿大这些地方有几个人口密集区，那里有不少拥有千名员工以上的大型公司。这些公司可以让一大批人做一个项目。我们规模很小，部分原因是我们选择开发的游戏类型。你知道，我们制作的不是那种内容庞大、需要大量资源的游戏。你可以想象一下，如果要创造大量不同的艺术、动画、模型，几乎就是要从零开始创造一个世界，那肯定需要很多人。我们要做的是创造大量有用的资产，定好标准，然后把这些资产和创造性工具交给顾客们，让他们创造自己的游戏。所以我们不会因为内容太多出现创造瓶颈。

创新性即是那些带来新事物的特征，一定程度的新颖性对于协作性企业来说非常重要，不论在技术开发方面，还是产品的特殊应用方面。当然了，“以客户为中心的想法”非常重要，会带来附加值（福尔克曼等人，2010，p. 106）。在这里肯尼思讨论了创新的概念以及企业主义如何在游戏行业发挥作用。

肯尼思：如果索尼或者另一个硬件平台持有者如微软正在开发某项新技术，这就是行业创新的一个方面。而我们游戏开发者所能创新的就是使用那项技术。我们通过硬件（和如今越来越常用的软件）提供的技术进行工作。当然，很多都是基于软件技术，我们要做的创新就是在核心创意的基础上制造交互娱乐产品。所以，每次拿到硬件要做下一个大项目时心里总是很激动……但归根到底，我们想做的就是创造人们想买的、喜欢的并能给他们带来快乐的东西。然后他们会告诉自己的朋友们，让他们也来买我们的产品。从精神层面上说，我们从不断尝试、制作、装配的过程中得到了很多快乐。

新产品开发实践过程中创新发挥作用的方式有两种。一方面，它是一种条件关

系：场域（或者交叉场域的层级结构）对产品定位、产品对场域的影响、打破规则、开发突破性项目和产品的内在需求；另一方面，它是一种创造力关系，也是对新技术的构建。制度化习惯使得视频游戏发展领域得以发展成一种有意义的公司，这种公司拥有文化资本，值得一个人投入精力和金钱。

肯尼思：太好了，我们最新发布的产品很有创意，而且深受好评，所以最近几年我们成了这一行的宠儿。但我们能不能再推出这么有创意的产品还是个未知数。我觉得我们正在丰富我们的文化。我知道社会上还有很多人觉得玩电子游戏是可耻的，而其他像电影以及电视（批判程度较小）这些传播媒介最初也受到了媒体的批判。它们能摆脱这些批判靠的是真正与群众进行有意义的沟通交流，为他们提供娱乐。我们正朝着这个方向努力着，但还没达到那个程度，还不能与那些认为游戏没什么用处的人来场坦诚的对话，或者跟他们辩论一番。当然，如果考虑到玩游戏的人数，我们不可能影响不到人们的生活。肯定会影响到。不过这影响是好是坏……我想这大概就是争论的焦点。我只知道我们最新的项目……因为这是一款以顾客为中心的游戏，所以玩游戏、参与游戏的人数决定着它的生死存亡，我们从顾客那里得到了很多反馈，对游戏来说，这种情况可不常见。

195

通常当你发布一款游戏，人们只是买下来然后再卖给商店，所以你肯定得不到多少反馈。当然了，你可以在网上逛论坛，看看人们对这款游戏的评论如何。这通常不是做游戏的人和玩游戏的人之间进行的那种直接交流。但我们与顾客建立了很密切的联系，我们公开鼓励这种行为，很多粉丝给我们发邮件，还有一些玩家玩过以后觉得很喜欢，想要跟我们联系。通过这些你会略微认识到自己的游戏是如何影响人们生活的。以《小小大星球™》为例，美国一位儿童医生就用它让现实生活中生病的孩子们说出化疗时的感受。这些孩子不擅长表达自己，特别在提到自己的身体方面。我的意思是，英语词汇在这种情况下往往显得很贫乏，即便是成年人，跟医生沟通起来也很困难。但孩子们可以化身为游戏中的病男孩形象，通过按键来表达自己的心情：开心、伤心或是恐惧。他们把这当作一种简单容易的交流工具，以此得知孩子们在化疗时和化疗后的感受。还有很多其他的例子，如父母与自闭症的孩子……他们完全沉浸在游戏的世界，胜过其他一切事物。他们只愿意跟游戏对话，但因为游戏在他们孩子的生活中占据了这么大的位置，而这也是他们与孩子的共同点，他们最后发现游戏对双方关系和孩子的发展还是有好处的。说实话，这是

我们在发布这款游戏时从未想到会发生的事。用户统计表明：大多数玩家都是父母与孩子一起玩。

肯尼思认为《小小大星球™》不仅代表着商业上的成功，也引起了社会革新，改变了沟通交流的方式。其中媒体文化与数字创造之间存在着一种关系，这种关系不仅形式多样，背景也各不相同。许多孩子都会接触到游戏机和电子游戏（PS游戏机或任天堂的Wii游戏机）。许多医学和科学领域对这些多模式活动的好处进行了调查，虽然对幼儿时期媒体使用的调查相对较少，但结果依然表明：在发达国家，孩子和父母都是积极的玩家；但互动的模式有所不同，许多年轻人从小就十分擅长使用科技。父母觉得这种创造性的参与能培养孩子们的一系列技能、知识和理解能力。^[1]重要的是，个人的定位也会有所不同，要根据引起数字媒体界社会革新的创造过程的价值大小而定。

肯尼思对于产品及用户创造力重要性的定位

196 肯尼思对其经验的描述让人感觉生产者与消费者之间存在强有力的关系。很明显，一般人在为数字媒体机构（特别是游戏界）制作声音和歌曲时，其创作过程的核心包含着意向性和交互性。有一种“复杂的动力活动”体现在某种“用户创造力”中。这个过程包括“焦点测试”和“同行评审”。

肯尼思：我们在制作《小小大星球™》的续集——《小小大星球™2》时，我们从用户中选出15名顶尖创造者来检测我们正在进行的程序，只是想看看他们会怎么做。这是“焦点测试”的一种，不过就是检测一下游戏能不能运转，人们能不能用。事实上，并不是我们创造了什么，而是用户们能用我们的游戏创造什么。我们称这些人为核心创造者，这些人在我们的游戏中制造游戏并上传，让成百上千的玩家能够继续玩游戏，继续享乐。所以我们与他们的关系也十分有趣，一方面，他们与其他人一样都是我们的消费者、游戏的用户，而另一方面，他们也是游戏的创造者。所以他们的地位才如此有趣，他们不是我们公司的成员，却参与了我们的工作。我们彼此欣赏对方的工作。他们之所以参与这份工作是因为他们喜欢用这个产

[1] 马沙等人(2005)调查了来自英格兰10个地方当局的1852名1-6岁的孩子，证明了孩子们会使用大众文化、媒体和新科技
[www.digitalbeginnings.shef.ac.uk/; J. Marsh(2006)]。

品，当然他们也享受着《小小大星球™》其他玩家的崇拜和赞美，这些玩家玩到他们的游戏时会说，“简直太棒了，太好玩了，请再制作一些吧”。

在这段描述中运行着一种复杂的动力。这是一种特殊的实践活动，关系到创新者如何让人们融入到用户群体中、试图影响他们并以此建立一个能够影响他们行动的原型或模式。肯尼思描述的是用来获取产品在公司内外的接受度及反馈所需要的思维模式和行动。还有另一种产品定位方式，即通过深入了解消费者的要求和产品的技术可能性。要应对这些挑战需要培养创造性的问题解决技能，这种技能需要具备将用户的想法与用户创造力融为一体的战略技术和将创造力应用于问题解决过程的方法途径。

肯尼思：是的，当然是这样。我的意思是，我们创造了这个游戏，但最初我们并不知道它能不能正常运行。我们想好了也计划好了它会是什么样、能做什么。只有当你真正把它放出去，看到人们如何用它时，你才知道它有没有达到目标。这往往与商业上的成功毫无关系，倒更像是测试一下你多年来辛苦做成的这个东西有没有像你期望的那样发挥作用。幸运的是，《小小大星球™》做到了，真是万幸。反馈来自多种途径。反馈的形式可能是想法、建议或者让他们产生挫败感的限制条件，因为他们想在游戏里做某件事却做不到。我们会通过几个途径阅读或收集这些信息。我们通过邮箱和网络论坛得到有用的反馈信息。有时你会读到反馈，知道什么让他们产生了挫败感，但他们对于为何会产生挫败感也给出了自己的看法。如果你直接顺着这个反馈往下走，你不一定能解决他们的问题，因为消费者自己也不一定清楚到底这个产品哪个地方惹他们如此厌恶。对我们来说，更有价值的是观察他们如何使用产品。

显然产品设计和开发不只是与创造力和想法的产生有关。它还关乎把一种发明创造转变为创新性的、可销售的产品。^[1]通常情况下，消费者或者用户的问题会受到关注，但因为技术、创新方面的匮乏，很少会有解决的机会。用户制造内容很重要。音频设计的一大挑战就是用户会对关于不确定性和风险性的不同想法作何反应。要观察目标市场的用户如何参与产品创新、对此作何反应，方法可能有很多种。

[1] 从欧洲大陆的角度讨论企业主义。详见福尔克曼等人(2010)

肯尼思：我们用很多观察方式帮助我们改善游戏：第一种是通过实际开发中的焦点测试进行观察。如果你看着某个人，你会马上发现他们在哪里被困或者受挫。这一点很重要，因为在制作游戏时你很容易会对人们玩游戏时的看法和经历作出假设——而事实是你与这个项目关系太密切了，根本就没有那种敏锐的洞察力。但如果有人把产品摆在他们面前，你就可以观察他们，你会觉得你在很高效地跟别人交流某个想法。但是突然间，你发现这想法不好，你要对这个产品的某个部分做些改善。这么做很有效：就这么看着他们创造，看着他们开心地玩游戏，你会发现它哪里有缺陷，如何才能将它改善得更好。

第二种方法就是真正去发布某个游戏成品，通过对几百万玩家的观察而从中获取经验教训，进而将这些知识运用在产品升级和未来产品的开发中。例如在第一版《小小大星球™》中，一切事物都是物质性的，你可以用不同的材料构建不同的东西，有点像虚拟的麦卡诺或者乐高套装。然后有了所有的小配件，像活塞、发动机这些东西，你可以用它们把所有的东西连起来，完成那种大型的鲁滨逊风格的创造。人们掌握了这门技术（或工具箱），并做到了不可思议的事，比如用物理逻辑门制作很多二进制电路进而创造一台计算机。你知道吗，其实我们的产品并没有这个功能，是用户创造出这个东西又用它创造了别的东西。我们看到这些会说“这人肯定花了很长时间才做成这些二进制电路，我们为什么不加上一个功能，让人们能用一套简单的逻辑工具添加电路板呢？这样他们不就能创造出比这复杂百倍的东西吗”。所以这种对用户行为的观察对于如何我们改进、扩展我们的产品非常有价值。在《小小大星球™2》中我们正是这么做的。

我们正努力让玩家更简单、更快速地做这些事。这不仅对核心创造者们很有好处——因为尽管他们已经可以做到很多，但过程往往费时又费力——还对那些没时间做也不会做的玩家有好处，我们只要给他们点小工具，一切就都做好了。所以我们允许核心创造者做一些更有意义的事，此外，我们也授权给比他们略差一级的创造者，这些人依然渴望创造，但可能只是无法像他们一样投入那么多。这就使得人们可以在游戏中制造比之前更奇异、更好玩的东西。当然了，这也对那些喜欢探索别人发明创造的玩家有好处。

在这里肯尼思思考了游戏开发的社会决定因素。大部分事物都是从某个人的想象开始的，但游戏却是共同创造的，靠的是他人的加盟。要想加盟，这些人必须拥

有创新者的眼光。对于新产品的开发来说，商业价值和社会决定因素意味着一切。这些社会决定因素创造了市场，促进了重新配置的产生。产品的潜力被简单而直接地转化为玩家展示的直接证据和洞察力。对于音频设计者来说，即兴创造力最重要的两个方面可能是：第一，思考声音和音乐如何交流情感意义的本质；第二，在项目开始时的集思广益阶段和结束时的反馈阶段都要把消费者包含在内。

肯尼思：是的，不过说实话，这就是具体化的游戏开发。我的意思是这显然就是我们和用户打交道的过程。制作游戏不像做电影，做电影的话你会有剧本，其他的一切似乎都能按着剧本来，或者你有丰富的制片经验，你知道拍摄这部电影需要多长时间，又或者你能提前做好大部分计划，然后一步步实施就可以。你需要的只是钱而已（笑声）。不是吗？做游戏的话，你只有一个核心思想，你现在做的事没有人曾经做过。所以当你在做特别是像《小小大星球™》这样的创新型游戏时，没人能看一眼就说“这个我们多少年能完成，因为……”。你只需要开始，然后看看到底能走多远，到了那个时候你可能已经做出某种原型，你可以把原型拿到发行商那里，然后告诉他，“看，这就是我们的想法，虽然离完成还很远，但这就是核心思想。请给我们一些钱让我们完成它”。如果他们同意了，这个开发过程就变成了阶段性任务，你会同意定期把完成的任务交给他们。这永远是行业界矛盾的源泉，因为发行者要根据你的阶段性汇报了解你的进度，而你必须完成这个阶段的任务才能得到下一笔钱继续进行游戏开发。

198

但有时候答应上交真的不容易，因为你压根还没做。尽管你努力想过多久能做完，但你永远也不能确定，直到你真正完成某项技术、某种资产、某个声音或者某种……事实上，音乐可能是个反面例子，因为你……粗略来说，你可以算出把音乐创作出来需要多长时间，但真正的挑战在于如何使用这音乐，因为你创作音乐的时候，游戏还没完成。

很显然，在电子游戏世界，运用某种技术既代表着机遇，又代表着风险，通常情况下这是音频设计师（如肯尼思）无法决定的。机构组织会与外界环境发生相互作用，一个公司里就有许多因素在共同发挥作用：预算、投资者、市场力量、竞争者、消费者、国内和国际经济以及对未来的预期（这是一项重要挑战）。当被问到声音创造力和音乐创造力的相互作用以及新技术的引进会发生什么这些问题时，肯尼

思从更深层面描述了协作型即兴创造：所有成员相互竞争，每个人的成果都能激励其他人迈向更高的目标，想出更新的点子。这个过程参与度很高。

肯尼思：对于这些事情，每个人的想法都不同。我的意思是，对我来说，我不认为音频是除了产品或项目之外一个独立的部分。而很多音频设计者都这么想。作为一个专业人员，你很容易会把手头上所有的材料进行层层分类，将它与一切事物分隔开来单独进行思考。但我认为成功的关键在于你必须清楚地认识到自己要做什么。不是音频方面，而是你正在创造或努力完成的整个工作。所以，对我来说，我从艺术方向得到了很多启发，只是因为做项目时我从没参与过被我称为预制造的这么一个过程。我想我在索尼工作时总会加入项目中，虽然加入得不晚，但绝对没有参与预制造过程。所以对于这个项目是什么，音乐会怎么用，我没有提出过任何想法。我来到音频分子参与《小小大星球™》的制作时，这款游戏刚刚开发了一年多。那时他们已经有了一些成果，也加了一些音乐，但他们从没认真想过音乐的使用，或者说怎么使用音乐。所以我掌握着游戏的艺术方向，决定着它要达到的视觉效果和感受，并通过音乐加以强化。

在新项目《小小大星球™2》中，我觉得好像没必要进行严格的预制造过程，因为这根本就是《小小大星球™》的继续……但下一个项目的話，不管是什么，我和音频分子公司将开始实行这个全新的过程，我想这会非常有趣。音频分子最初只有4个人，发展到如今也不过40人不到，所以整个团队没有从头到尾完完整整地参与过某个产品的开发，没有一起讨论过各自的见解和想法，也不曾因为该如何去做的问题争论不休，当然争论都是以创造性为前提。所以这一定很有趣。但一般情况下，每个电子游戏制作项目开始考虑音乐的时间各不相同，很大程度上由个人参与者决定。

199 很明显，这是个集体性的企业。随着玩家在公司得到更多资本，他们变得越来越有价值。但资本存在的结构形式也在不断变化，这与产生它的场域密切相关。此外，关于游戏产业的价值也一直在明里暗里地不断进行协商。事实上，消费者也是产品的合法化过程和实践过程中默认的合作者，特别是在音频交互工作中，他们在整个产品生命周期的设计和执行过程中添加了创新元素。

肯尼思：在我们的工作中，谁负责决定如何使用音乐这个问题很重要。许多人对音乐很狂热，虽然他们并不了解音乐，只是个消费者而已。我认为，这正是很多音乐的运用并没有达到很好效果的问题所在。在一个项目中，你通常会遇到很喜欢制作音乐的高层人员，就是因为他们身居高位，他们能决定项目中的音乐应当如何使用、能够如何使用。这对音频人员来说十分尴尬，他也希望能对如何使用音乐多提出些自己的看法。

所以，我提到我从艺术方向中找到了音乐的方向时，我想说这是种明智的做法，既不违背玩游戏时的感觉，又确保了音乐是经验的一部分，它们相互促进。我不是指每个人都一定会用这种方式，因为在游戏中使用的音乐往往很不成熟。我们讨论的是墙纸音乐，或者说背景音乐。这不像在电影中，音乐是为了在某个场景中激发人的情绪或者以某种方式突出剧情，多数情况下在“玩游戏”（你控制某个角色或者做某件事时）时，不管它是不是叙事性的游戏，里面根本不会有故事存在，所以你不会产生与看电影相同的情绪。你知道，你要面对的不是悲伤，可能是挫败，也可能是在某种竞技中打败别人的喜悦……在电影中创造者决定着人的体验，他会说，“这部电影就是这样，你可以留下也可以离开。你可以坐下来好好欣赏，也可以离开电影院”。但在游戏中，观众就是体验的一部分，他们参与其中，控制着某个角色，或者在屏幕上移动某种东西。要知道他们的感受就困难多了，因为部分体验是由玩家自身决定的，所以他们的体验代表性要弱一些。

这是一种亲身经历的实践。有些行为产生的影响很“强硬”，也有些行为产生的影响很“柔和”。人们参与特定的实践会产生特别的意义，他们会通过互动方式找到解决技术、政治及交互问题的方法。

作为及成为音频设计师需要的创造性习惯和性情

游戏声音及音乐的缺陷和成功之处可以通过实地测试进行确认。它们似乎以不同程度的艺术自由和商业限制为特点。两者可能会也可能不会相互平衡，因为生产某种文化产品并将其投入市场需要多种因素：干预、指导、合作以及消费者反馈。这要依赖于设置好的机构网络，还需要积累足够的资本以在创造力实现的场域中占据中心位置。所有这些都与场域内公司如何定位自己密切相关。

肯尼思：是的，我们眼下要做的就是设想。我们假设玩家会在某个特定的时间点感受到某种特定的东西，或者说我们可以决定让他们感受到这个东西。在一定程度上，你可以像电影院一样用那种操控的方式使用音乐，比如说，让你哭。或许没有伤心到能让你哭的地步，不过音乐真的能打动你，将你推向崩溃的边缘。我觉得我们使用音乐的方式不如操控或情感方式来的成功，因为我们无法准确知道玩家在某个特定时间点的感受。要想再科幻那么一点，想想怎么才能做到可就难了。微软很快就会推出以照相机为基础的体感系统。我不确定它人脸追踪的功能有多好，但很明显，这个概念人人都知道——通过面部表情解读人的情感，所有这些都是我们用来为玩家制造体验的。

在这里我们看到的是一个拥有社会适应力的个体，只有合作者对音乐及声音的价值和可能性判断达成一致，游戏产品的音乐创造力才可能实现。也就是说，音频设计的创作者对其中某些规定和法则的认识与玩家对此的认识并不相同，但创作者并不会意识到这一点。渴望拥有并激活声音及音乐作为资本的价值（如同“交际音乐性”^[1]的价值力量）可能是人们相互交流、相互理解最重要的方式：通过对行为、情感及目的象征资本的直接分享。这些判断包含着对人际关系和社会进程的思考，通过这些，某一群人必须要完成某种特定的创造。这是一个协作过程，包含着一个由多种个体组成的合作整体。尽管这个领域等级分明，占主导地位的社会代理和机构有权决定领域内发生的一切，但代理机构还是存在，改变也依然存在。肯尼思指出了他掌握的相对权利以及他的机构代理（在权力场内）。

肯尼思：它是协作性的，我不能无视他人的想法自己决定如何使用音乐，这只会引起挫败感，每个人都不会开心。所以我指定了工作进程，既能让我做到我想做的和我认为对项目最好的事，也能让整个团队为我做的决定出谋划策。但遇到原创音乐就有些棘手了，我为作曲者创作创意纲要，但在真正听到音乐前不是每个人都能想到结果如何。我不能在这种情况下工作：如果委托制作的某种音乐我很喜欢但团队里有人不喜欢。我的意思是，我不能拿着这曲子去找作曲家，说“我们团队有人不喜欢这曲子，我们得重做”。只要我喜欢，那就必须是标准。我们花钱请人家做

[1] “交际音乐性”最先由马洛赫(Malloch)和特里瓦森(Trevanthen)提出，指的是音乐性能够促进并激活交际意义，以及音乐在我们“知道并思考交流、创造新事物以及关心他人”(p. 8)的生理—心理组成中扮演的关键角色。

事，不能因为某些人的特殊品味就无限剥削别人，让人家一遍遍重做。所以，我会决定这种事情，但我也会确保自己与项目的其他创造性领头人步调同步，目标一致。对于已经存在的授权音乐，说起来可就容易多了。我可以给团队演奏一下某个授权音乐，很容易就能得到反馈。

我制定的工作进程是：如果有人想对某段音乐提点建议，我一定会聆听并认真考虑这些建议是否适合这个项目。我考虑某个或某段音乐的方式与它们在项目中的角色有关——它用在哪儿、怎么用、要求是什么。一旦确定了这个，我会把它叫作一个“空位”——这也是预算和安排过程中很重要的一部分。我会想为这个“空位”想出两到三种选择——我所做的是选取三种我觉得不错的音乐，然后拿给我的队员跟他们说，“伙计们，人们一般最喜欢哪个？重点要说出他们为什么喜欢”。我对那种回答“我喜欢这种音乐”的人不会有什么兴趣。我更喜欢人们说“我喜欢这个音乐，我觉得它能用，因为什么什么……”，这会让我知道这个音乐在游戏中能不能用，而不是这音乐本身讨不讨他们喜欢。

这里值得注意的是，既然提到授权音乐，也就是原本就存在的音乐，还要说起免版权音乐和娱乐业带动的软件，它会让你利用预录制的音频文件（叫作“循环音频”和“一次性音频”）来安排音乐。“循环音频”包含的节奏模式可以随时填写，而“一次性音频”包含着音响效果和一些非重复性声音。在创造性地重复利用过去及现在的音乐资源时，将音响效果与其他非重复性音频进行组合安排是标准数字音乐工具和某些应用程序的一部分，例如苹果的车库乐团和音乐程序。

201

肯尼思：所以好处就是我基本上得到了我想要的，团队也得到了他们想要的，我们都很开心。项目或者说工作也很顺利。可能会发生的最糟糕的情况就是有人只是因为喜欢某个音乐便将它用在游戏中。首要的动力必须是这个音乐可以用在游戏中，不能仅凭直觉或者自己的情绪反应。我觉得你必须说出一个为什么将音乐用在这儿的理由。在《小小大星球™》中，当然你可以叫它故事，它会带领玩家们畅游世界。你会在旅途中参观不同的国家。我的决定是当你在某个国家时，游戏中的授权音乐必须来自那个国家。如果你想去墨西哥，听到的却是欧洲乐队演奏的曲子，我觉得这太荒唐了。人们会说这没关系，只要音乐适合这游戏，我们就应该用。但我觉得问题在于人们欣赏音乐时各有各的看法，你不能确定其他所有的玩家都跟你

一样喜欢这种音乐。你能依赖的只有这种具体的关联，至少人们会想“虽然我不喜欢这音乐，但起码放在这里是合理的”。

所以啊，这就是我对待音乐的方式——总是要确保这种合理性。当然在《小小大星球™》中，你会发现自己身处不同的国家，我想让音乐听起来很真实。这个真的很难！如果我想到了墨西哥，就会想到某种特定的声音。但我不是什么专家，我所有的知识肯定都是来自多年看电视、电影的经验，所以我的头脑会涌现出这些我接触过的保守的音乐——但其实这并不是基于我对墨西哥音乐真正的了解。所以我努力去寻找依据，如果找不到了解某种声音的真正线索，那就去做调查，听听你能在墨西哥找到的不同音乐，从传统音乐到军乐，还有专属于某种文化的音乐，只是认真去听，感受一下独特文化的声音。这很难，因为你最终还是要把那些复杂的东西提炼成一段音乐。

这显示了一种实践行为，这个实践既是关于创造性地音乐再利用过程，也是一次利用数字技术的音乐之旅，或者说是世界各地音乐俱乐部和音乐空间的体现。

新技术在音频设计中的地位

正如之前提到那样，玩电子游戏的经历与演奏音乐有着明显的相似之处。两者都需要熟练掌握某种物理仪器（如操纵杆或萨克斯管），对此做出反应或者认识到自己所处的位置。不管是哪种情况，玩家和演奏者都要将学习方法和符合情景的即兴表演结合起来才能成功。

202 发展复杂的现代技术，例如电脑用户接口技术^[1]并不是个人的工作，而是团队的工作，要看这个团队接受用户反馈的能力。它关乎某些技术（如声音的储存与扩散）的创新，同样也关乎人们聆听、参与的条件以及如何实现对它的重现和再利用，还关乎到那些突破性项目的发展，在这些项目中团队协作已成为开发新技术的一种根深蒂固的方式。

肯尼思：不管是硬件还是软件，一直在不断推出新技术。长久以来，我们一边与之竞争，一边努力维持着这种状态，这也就意味着你根本没时间停下来去真正集中精力完善自己的工作。这就像一场科技竞赛。这场竞赛不是针对竞争本身：至少

[1] 关于创新型公司团队协作的详细讨论参见索绪尔(2006b, pp. 41-48)

我在做项目时感觉不是这样。但你就是知道，因为你在做的某种商业产品即将投入市场，而市场中其他产品都在竞相争夺人们的时间和金钱。所以这绝对是竞争。

我不知道我们人类的创造力有多大，但就从我们耗费在某个项目（不只是在游戏中，还有电影中）音频方面的时间来看，耗费在视觉方面的时间必定要多得多。但这还不是项目的核心。

那些控制着项目创新性的人往往没有音乐背景，这就解释了为什么有些电影中的声音我很喜爱，但实际上这些电影制作时一定会有不很精通声音的人作指导（通常是导演）。即便他们自己不是声音的从业者，他们也了解声音，知道如何高效地使用声音，把声音作为讲故事的工具。像阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock），或者当代的科恩兄弟（Coen Brothers），他们都与很了不起的音频人员一起合作。这在电影中可不常见，主要是因为导演模式的存在，也就是说导演通常能决定一切，即使有时他们不是作出决定的最佳人选。在游戏项目中、工作室中也存在这种模式，总有一个人掌握这一切。这部分是因为那种“人多反误事”之类的想法，总归要有人做决定。但大体上说，比起电影制作，游戏制作过程的协作度更高。不过，我想我虽然有音乐背景，却要将他们的很多热情的努力投入到声音制作中，这让我觉得自己像是个二等公民，只能做这样的工作，这大概就是我某些痛苦的源泉。而且，你也知道声音艺术家永远成不了摇滚明星！你会去做只是因为你喜欢，这显然是很好的动力。唱片制作人倾向于跟音乐的声音打交道，或许很少关注音乐本身。不过可笑的是，这对某首乐曲的成功与否竟然如此重要，音乐的首要目的竟然是盈利而不是成为艺术作品！

我想接下来要讨论的是之前从没提到过的另一个方面，我意识到了一件事：我大部分时间都在说关于行业方面和商业方面的情况。当与一个声音艺术家^[1]谈论时，不一定总会遇到这种情况。我的意思是，特别是当他们有了资金来源或者得到了赞助，不需要担心赚钱问题的时候，他们通常不会谈论这个问题。或许他们的工作并不是为了这个，但这也肯定是一大难题。我为什么会对这些事情感兴趣，而且一直在谈论的原因之一就是：我所在的公司规模很小。我上面没有一层层管理人员来处理这些事。这就好比说，做决定的人就是办公室那个离我几米远的朋友（笑

[1] 多媒体声音设计师与当代“艺术”作曲家和声音艺术家相比，在作曲家和创造力的地位方面有着一定的等级之分。我与德国电影作曲家（或者说荧屏作曲家）瓦斯科·哈克赛尔（Vasco Hexel）交谈时强调了这一点，当问到这个场域的结构及其价值时，他提出了这个观点。他说“当一名电影作曲家或者荧屏作曲家意味着你并不被看作是真正的作曲家……只是因为你的工作简单并不会降低你的成就、你的技艺以及在之前大师们高超技能的基础上继续前进的愿望。但学术上推崇中产阶级的价值观，不愿更改所谓艺术的正统观念”。关于影视音乐的讨论详见福克纳（2005）。

声)。我们谈论这方面时，你会对它有所认识，也会看到它的影响，这可不是大多数人都有机会知道的。我觉得你曾交谈过的大多数行业人士未必会对这些事情感兴趣，也不见得能说出点什么。但这也不只是因为我在一个小公司工作。我对此感兴趣还因为产业在财经方面、创新方面是否发展良好决定着我能在工作中做些什么。因此，我觉得这样做很明智：时刻把握动态，关注发生的一切、成功的一切，思考即将发生的一切。

肯尼思采用一种关联模式思考他作为音频设计师的实践行为和游戏产业的结构原则。作为首席音频设计师，他的成功依赖于他能够融入团队协作，能在作曲创造模式和即兴表演创造模式之间自由转换，平衡各种不同的思维、机遇和风险，置身于支持他创造的人们之间。但肯尼思暗示，在媒体和数字文化的子域内还存在着权利的争夺，他知道如何平衡各种不同的思维。他知道创造意味着以特别的方式进行思考、行动和创造，而这些特别的方式往往需要很大的勇气。在全球化的世界中，连续、缓慢、递增的发展形势少之又少。对于音频设计者（或者企业家）来说，每一天都在迅速、不断地发生变化，因为他（或她）面临着源源不断的挑战和压力。这个行业的商业（或商务）方面可能在思想上与“文化”和“美学”的概念背道而驰。对肯尼思来说，电子游戏音频设计的工作要求在美学与行业的关系中充当中介者。一方面，美学注重音乐的力量，另一方面，行业视音乐为商品的资源。音频设计者在不同的情况下，在不同的玩家参与水平上有意识地、积极地使用音乐，这样一来听者所处的背景将最终决定他音乐体验的价值。音乐和声音在电子游戏中的角色既不是被动的，也不是理所当然的，而是十分错综复杂。一方面，电子游戏认可了商品化的重要性，它以一种个人的、创造性的方式吸引消费者，换句话说，也就是娱乐他们，将“体验经济”作为一项潜在收入来源。另一方面，电子游戏行业的音乐实践也应用在生活的其他领域创造价值。

创造力在电子音乐行业占据着特殊的地位，电子游戏可以与教和学密切联系在一起。许多教育体系正努力塑造一个创造型社会，构建一种灵活的劳动力，足以在以创新为主导的新经济体中充分利用机会。不论是具体的音乐创造力，还是广义上的创造力，每个人都能培养这些能力。并不是只有少数有天赋的人才具有创造力。

随着新数字技术的发展以及对新游戏市场需求量的日益庞大，资本间的相互作用对于协作型企业来说至关重要。团队在制作电子游戏时要相互协作，就像那些参

与游戏设计的用户一样。这些携带资本的娱乐和艺术产品所承载的社会价值和地位全部基于对现存材料的使用和再利用。携带资本与具体感知原则的建立及对社会世界的欣赏（以及教育市场的资产和下面即将提到的内容）密切相关。这代表在如何利用新音乐为目标玩家重新设计游戏以及向用户介绍新型乐器方面已经发生了重大转变。在玩游戏的同时能学到些什么，将由声音设计者兼软件程序员马修在下面的章节加以介绍。

马修·阿普尔盖特（别名“Pixelh8”）

马修出生于英国萨福克郡的伊普斯威奇，如今与他的合伙人、年轻的家庭以及他继父一起住在那儿。在孩童时期，他继父在军队工作，因为军队需求，他经常跟着继父四处奔走，去过很多不同的国家、不同的学校。事实上，他刚刚完成萨福克大学设计创新中心的硕士学位，现在他是一名多学科艺术家，还是一名一流的“芯片音乐作曲家”^[1]，也是一名科技—人类学家，可以在世界上某些最古老的、最稀有的电脑上设计程序以创造音乐和声音效果。马修也是视听程序设计大师，Game Boy 游戏机的程序迷，他与任天堂合作开发了网络交互音乐软件，为任天堂Game Boy 游戏机开发了音乐技术程序，为GBA 游戏机和任天堂DS 游戏机开发了专业播放器，将这两款游戏机打造成了实时合成器。他是诺威奇“走进音乐中心”的赞助者，是集科学、技术、工程、数学与网络于一身的代表，还在几所大学教授电子游戏音乐和声音的设计。他最近的工作重点是电脑的再利用，这与他的专业联系密切。

204

马修：这一切都是因为我不擅长在软件中创造用户界面友好的图案，一般都是黑白图案或者干脆全是文本。还有我一开始就检查了大量设备，大家都觉得我不喜欢这些设备。我破坏了很多设备，我把它们拆开想看看怎么能让它们发出好玩的声音，后来爆炸过几次，着了几次火，又触过几次电，我总算了解了一些……我总是把我这种行为叫作“重新利用”，我经常找来一些具有潜在音乐性的东西，然后集中将他们变成主要用于音乐的东西，从刀具到望远镜、线路不好的电灯泡甚至是施工场地，任何东西都能变成乐器。古巴人会用汽车零件组成一支桑巴舞乐队，我从郊区寻找制作电子音乐的“碎片”。我只是在做作曲家们一直在做的事，也就是模仿或

[1] 芯片音乐作曲家通过对老式电子游戏和电脑的程序改编创造新音乐。这不是种风格（像舞曲或者放克），它的新颖之处在于乐器。大多数人觉得它听起来像80年代的电子游戏音乐，这倒也无可厚非，不过有一个重要的不同点：它没有游戏。能使用的设备很少，通常只能同时产生三种音调和一种声音（一般是为了鼓轨道）。在这些限制下制作新音乐确实是种挑战。

者使用周围环境中的声音。巴赫和其他的音乐家曾用过花园里的鸟叫声，这个我没有，我的生活里满是科技的嗡鸣声，这些声音对我们这类人来说意味着别的东西，所以我会把它们当作表达自我的乐器。

马修代表了这样一代音乐家：不是出身于艺术学校，早期音乐训练的经历也充满了极不美好的回忆。他有着电子音乐的背景，其品味、喜好和倾向让人如此着迷却从不基于高雅文化，他向传统上那种直接指定乐器的想法提出了挑战。他这样描述自己的音乐背景。

马修：我觉得自己早年既是幸运的，又是不幸的。我的家庭没有一点儿音乐背景，没有人会弹奏乐器，也没有人唱歌，我都不记得曾有人给我唱过歌。不过说起来也没有那么糟糕，起码我们有音乐电视。我算是美国第一批看上音乐电视的孩子之一，虽然开始能收到的节目不多，但这些节目却让我亲眼见到了音乐家。

第二个要素就是我的继父。他收集了大量70年代灵乐和放克音乐的乙烯基塑料唱片，这些唱片在当时的大部分早期嘻哈音乐中都被取样和播放，所以说我所拥有的“乐器”与那些我聆听的演奏音乐的人所使用的一样。我的继父也曾服役于美国空军，这就意味着我们经常外出。这一点有好处也有坏处。坏处在于，一般不可能跟朋友们建立长久的友谊，好处在于我体验了世界上很多不同的文化和音乐，不只是在我们所驻扎的国家，还有其他许多军人家庭。我记得住在德国的时候，我经常跟波多黎各人和夏威夷人一起出去，也常参加他们的家庭聚会。

205 我知道我想成为音乐的一部分，我想聆听普林斯、克里斯·帕克、佩茜·克莱恩和约翰·威廉姆斯的所有音乐，我多想成为其中的一部分，却苦无门路。我在学校的音乐经历很糟糕，我对演奏“老音乐”没什么兴趣，对此还特别顽固，我还记得自己说过“我既不愿意听也不喜欢听，那我怎么会想学这种老音乐？”我对这种音乐很陌生，到最后连自己都约束自己不去参与音乐。

中学的音乐经历依旧很糟糕。我被告知GCSE音乐课已经“满员”，必须选别的课。我想我必须学商务。奇怪的是我所有的空闲时间都在家摆弄电子设备和音乐，那时我想认真学却没有条件。不过平心而论，也正是这个让我受到了鼓舞。我的这种状态一直持续到毕业。毕业后我做的第一件事就是找了份兼职工作，这才请得起家庭教师教我音乐理论知识，这很讽刺吧！我的家教老师是位很可爱的女士，虽然

很困惑我为什么想制作电子音乐，但还是很热心的教导我。很奇怪吧，我离开学校就是为了赚钱学习那些本该可以在学校学到的东西。

我从不“演奏”音乐，我想写音乐。我对于旋律的再创造和演奏很不敏感，不过正是这些不准确性启发了我，演奏方面的缺陷正好让我转向了基于电脑的音乐。能用电脑编程演奏我想到的音乐，这让我觉得自己被赋予了很大的能力。我不能在现实中演奏各种乐器，但通过另一种技术，也就是编程，我可以做到了。有些人听到一种曲调会写成乐谱。我听到后会将它编码。我觉得这没区别，只是运用了当代的科技。

这里同时有几个方面的因素。第一，科技点燃了马修的激情，他将自己的创造归因于电脑和计算。之后他详细阐述了对电脑创造的认知，他认为电脑创造是他所知道和创造的所有音乐的源泉。第二，他参与了音乐。他对音乐最早的记忆是通过聆听，而不是创造或者演奏。他不是演奏家，也不是艺术音乐传统的产物，而是一名敏锐的聆听者。他的品味、喜好和倾向偏向于对“世界各地音乐”（因为他是军人家属，经常外出）的积极探索和全新的声音世界，这些新世界为制作基于电脑的数字音乐打开了无限可能性。第三，在他身上存在这样的情况：家庭与学校的音乐背景无法相互联系，以及不能接触音乐、“苦无门路”的政治涵义。马修比较了学校、教室的文化和文化适应过程，这个过程虽然比教学或者训练来得缓慢，但影响却更为深远。马修没有在学校拿到过音乐方面的教育证书，必须照着死板的课表演奏“老音乐”，离开学校后还要自己想办法聘请音乐老师，这些都意味着马修如今支持这样的一个愿景：学校和教育要更具思想深度，更具合作性、同情心和创造性。

培养创造力

教育面临的一大问题是由思与行的分裂造成的——即是一种分裂的思维方式，没有认识到新的工作方式、思考方式以及新（或旧）电脑技术的应用可能会引起相互关联和共鸣。作曲家们（例如马修）相互协作研究如何对旧技术进行程序改编以创造新技术。这在音频设计领域是如何运转的呢？马修在维基百科上称自己是“一位英国芯片作曲家”。提到这种作曲创造力便让他具备了一种特殊的布尔迪厄式的文化资本。这是一种科技文化资本，其中包括对主流文化的熟练掌握，以及一种特殊

的理解并“重新利用”科技的能力。在音频设计的背景下，这指的是在面临该产业的主流观点时能够转变方向，甚至是重新定义一种更灵活的游戏技术方法的能力：

206

马修：芯片音乐指的是对旧的电子游戏和电脑进行程序改编和重新利用，以创造出新的功能和音乐。它不是类似于舞曲或放克的那种音乐风格：它是配器法。大多数人觉得它听起来像80年代的电子游戏音乐，这倒也无可厚非，不过两者有一个重要的不同点：芯片音乐没有游戏。而且通常采用的设备都是高度限制性的，只能同时产生三种曲调和一种属于鼓音轨的声音，然后用这些创造音乐。正是这些严格的限制使得创造新东西成为了一种挑战。我一直觉得如果你有合成器，你什么都能做到，但我很快会觉得厌倦，因为结果出来之前有太多选择，不过若它只能产生方波的话，你就可以做一个方波然后开始制作音乐了……芯片音乐作曲家运用序列及开发性能软件来制作序列文件。虽然一个有视觉元素和一个表现元素，它所包含的绝不仅仅是敲打和“弹奏”。就像电子游戏机一样，应该有人在上面玩。这个领域还有一些关键人物，有的在一直努力帮助芯片音乐发展，有的在制作软件帮助新艺术家们入门，如“8位武器”乐队（8bit Weapon）、“小规模”乐队（Little Scale）、阿列克斯·伊本（Aleksi Eeben）和来自“树波”乐队（Tree Wave）的保罗·斯洛克姆（Paul Slocum）。

对我个人来说，芯片音乐半是音乐半是编程，但你不必非要做程序员才能创作音乐。很多芯片音序器就放在那儿，但你只能用程序员制作好的声音，还要冒着与每个人都做成一样的风险。你要考虑到很重要的一点，特别是当你认为这些设备在音域方面已经很受限时，你越多地把“自我”的东西放进去，你制作的声音就越独特。

讽刺的是，芯片音乐是受80年代电子游戏的启发而产生的，而我们多年来却一直在强调芯片音乐与电子游戏音乐的不同，不过如今芯片音乐作曲家也被聘请为电子游戏创作原声音乐，我们这才回到了原点。还有一点也很讽刺，做这种音乐时，你常常要对这些设备进行破解，而这恰恰是电子游戏业无法赞同的，但如今他们愿意谅解这种行为，毕竟这为他们复古主题风格的电子游戏制作出了动听的音乐。

把这些条件的使用当成是资本，也就不奇怪马修会提到这两种作曲模式的不同：芯片音乐和电子游戏音乐。这也更好地解释了马修在面对关于如何理解创造力

概念（尤其是他的创造力如何在音乐中产生）这一系列问题时的不同反应。他用科技进行实验，这是他个人生平的一部分：他使得科技得以循环使用。老式电脑变成了创造新东西的原材料。他因为电脑与音乐创造力的相互关联而激动不已。旧的科技应用程序并不是用硬件来执行的，而是通过软件。他将熟悉的想法与新奇的方式结合起来，把新颖性与彻底的原创性区分开来。一个新颖想法的描述和产生所运用的生成规则与其他常见的想法是一样的。而一个彻底原创的、或者说创造性的想法则不一样。马修的彻底原创想法是：当旧技术变成新创造的原材料时，它就成了创造性工作的主题兼对象。它的运用使得对新声音世界和新应用的积极探索成为可能。

新技术在艺术方面的应用通常会首先受到现有审美范例的启发。新技术经常用来简化、或者进一步发展现有的程序。随后新的想法出现了，这些新想法以更直接的方式将科技本身包含在内。作为电子游戏的音频设计师，马修工作的魅力在于当他循环利用电脑、为新创造提供原材料时，他找到了娱乐与教育的再次利用之间相互渗透的重要关系。这两方面不断相互靠近直到连在一起、无从分辨。这种区别性的缺失代表的不是某种失败，而是一种新型文化资本的产生，其中玩电子游戏的经历与制作音乐有着惊人的相似之处。当玩家实现了对游戏物理方面和交互方面的高度控制，他会通过将学习模式和符合情境的即兴表演相互结合来取得成功，这就把娱乐和教育联系在了一起。这种创新在马修的工作中得到了很好的例证，他的工作将协作型的知识构建与商业环境中的成功创新联系在了一起：

马修：我个人将音频设计师定义为负责音乐或声音效果的人员，而声音设计者只是负责音效而已，但这在不同的项目中也会有所不同。有时候音频设计师可能会设计可以在键盘上弹奏的声音或者音序软件以供制作音乐的人使用。我什么都做，对我来说一切都是声音。不管是音乐还是声音效果，我喜欢独立去做，去了解音域、音色，或者说去了解可以创造“更流畅”音乐的“声音控制板”。即使创造出的是恐怖、杂乱的噪音，你也想继续做下去。

207

说到团队工作，特别是在游戏方面，我觉得经常和整个团队成员见面非常重要，通常情况下我会把这个游戏或者项目投射到大屏幕上，让每个人都能看到、听到，然后提出反馈，当然如果你喜欢的话，可以在公平竞争的环境下进行。我把声音/音频设计师看作是促进者或者艺术家。他们知道能达到某种结果的通用惯例，并以声音的方式结合自身的激情为整个项目创造出美好的东西。当然你必须有所取

舍。你必须多听听游戏设计者和程序员的意见。我就会这么做。你必须多听听游戏设计者的话。你要对这个项目有个整体感觉。我觉得经常看着这个过程并且学习一些他们讲到的东西是很有用的。我制作各种版本的音乐和声音效果，然后我们会对其进行检测，试着选出最“适合”这个项目的那个。我虽然自己创作音乐和音响效果，但我允许项目中的每个人进行检查，这就像编码员一样，他会独自坐在桌子前编码，却允许我们就游戏运行方式提出意见。

我已经为任天堂 Gameboy 游戏机音乐技术 1.0 和 2.0 版本、Gameboy Advance 游戏机、音乐技术专业播放器和任天堂 DS 游戏机顶级音乐技术制作了不少音乐设备。这都是些以电子游戏为基础的乐器。它们不是游戏，却让很多游戏公司意识到我能为游戏制作音乐。不管是写编码还是设计软件中用到的声音，我都是独立完成。这可能与我糟糕的经历有关：因为那时想学音乐，我会把一个孩子生活中很常见、很熟悉的某个东西变成乐器。毫无疑问，这些都是非官方的，用的是 80 年代的编程技术，但从那以后，通过与各种公司的交流，我决定只做官方的开发项目，主要是因为它能让我接触到更大的观众圈，开发新的硬件，这样才和我的目标更近了一步。

从那以后我又做了很多应用于苹果手机（iPhone）的音乐软件，包括超声波传感器 1（Sonus 1）和超声波传感器 6（Sonus 6），来表达约翰·凯奇和阿诺德·勋伯格的音乐思想。这些都是单独的项目，我原本以为可能只有少数人会感兴趣，但自从 2000 年发行以后已经有几千的下载量。

我为不同的公司干过很多活，但过去总要遵循那种“公式化的保密协议”，这些讨厌的东西让我了解了声音和科技的不同方面，从乐器设计到操作系统。

我现在才开始以“马修·阿普尔盖特或者 pixelh8”^[1]的身份公开为电子游戏制作音乐和音效，有趣的是它们都是复古风格的游戏，用到了我对旧式电脑局限性的认知，以及像 Xbox[®]360 和 iPhone 这些时新设备的声音。每次从 Xbox[®]360 听到 BBC Micro 电脑的声音总会让我觉得很可笑。

将旧技术运用到新电子游戏中这种做法的产生，一开始往往是受到现有或发展中程序的启发。后来新的想法出现了，这些想法以一种更直接的方式将科技本身包含在内。这些都是应用、机遇、实验和交叉合作的产物，但都是通过亲身经历的交互实践产生的。新应用会再次反馈到旧技术的新使用方式上，这样一直循环往复下

[1] 马修在 iTunes 上所有的音乐均可在他的网站上找到：www.pixelh8.co.uk。他的应用程序可以在苹果应用商店找到。

去。这种将产业资本与教育资本融为一体的方式是由创造性协作和动态交互作用中社会进程与个人进程的相互交织演变而来的，这些动态交互作用能促进社会和个人进程的各个方面。

马修：如今人们制作了太多游戏，许多都大同小异。一个“创造性产品”可不是指把做过的再重复一遍，而是要换一个方向，采用人们熟悉的东西，却能让他们感叹“哇！没想到可以这样用”。最近有几款游戏我真的很喜欢，像《昏迷》(Coma)、《转变》(Shift)和《愤怒的小鸟》。虽然没有开拓性的想法，但却是很有意思的演变，做得很成功。

208

做你自己，就如生活中其他的一切，模仿别人是不错，但那不是“你”。有些人能够脱颖而出通常是因为他们只想做些有趣的事，不是单纯地模仿别人。在音乐方面，你唯一能失败的地方就是不能表达你自己。虽然在各个项目中情况都会有所不同，但我为别人的软件制作的音乐和音效就目的而言还是相当标准的。它就是为游戏世界提供一种声音认证，这并不是游戏的主要目的或者动力所在。

但是，在我自己的软件中，音乐和声音却是最重要的。我想看到这些技术如何为人们参与制作或者演奏音乐提供潜在的帮助。我想运用技术，用演奏的机会直接吸引用户，鼓励他们在游戏外学习一些关于音乐的东西。总之，这就是目标。

我认为突破性技术和科技很重要。但最重要的因素是整体性体验，这可以通过一个标准控制板或者微软体感器实现。它可以在任天堂3DS游戏机上实现惊艳3D效果，或者在手机上也能实现简单的2D效果。

我更感兴趣的是用户会做什么，会如何用这些技术进行“破解”，如何在买到产品的基础上创造新东西。在外科手术中微软体感器能协助医生，它能加快手术速度，因为医生不必在处理完片子之后一遍遍洗手，这不仅是科技的一大妙用，更是我第一次见到的真正有意义的创造；我想正因为如此，像索尼、微软这些公司才会考虑公开发行研发的工具吧。

利用旧技术产生新型音乐创作形式是马修综合实践过程的核心，他通过玩电子游戏的经历再现了演奏音乐的体验。因此，正如约翰·斯坦纳(John Steiner)提出的那样，不同模式的协作创造力全部强调了一点：表演、作曲、娱乐和教育是没有明确界限的。

结语

本章我们展示了在数字媒体声音设计和音乐创作方面没有单一形式的音乐创造力。音乐创造在数字媒体、音频设计和电子游戏实践中居于核心地位的方式体现了人类世界和电脑创造世界的象征性关系。也就是说,这种观点从根本上说是社会性的。音乐、声音和电脑创造之间存在一种象征性关系,这种想法在肯尼思和马修对个人创造与协作创造相互调节的论述中可以很明显地看到。^[1]

随着新数字技术的发展,领域内创新不断,新的创造也随之产生,这些创造似乎与能够获得资本和价值的实践密切相关。从这方面看来,任何关于音乐创造与电脑创造之间界限的讨论——就像研究声音艺术家与声音设计师的区别一样——必须尊重一点:这些权利和价值问题全部包含在整本书中,包含在我们的定义和我们关注的问题中。

我们简单调查了几位数字音乐家的实践,这些实践使得原本清晰的差别变得模糊,也打破了规定的界限,突显了多样化的、集体协作型的创造力和用户产生的创造力,正如音频设计师肯尼思和其他工作在数字媒体领域、参与项目并接受采访的作曲家们所阐释和实践的那样。创造是数字科技的重要组成部分,而数字媒体又通过数字科技产生。许多数字作曲家认为音乐创造力的概念从不会只有单一维度。同样的,数字项目包含着对音乐社会维度、科技维度及时间维度的理解。创新公司的时空分布方式以及它创建制作电子游戏的工作人员之间人际关系的方式产生了协作过程。协作创造的价值与新鲜感、新奇感以及关于创新的讨论密切相关。高度资本化的产业,如数字媒体、电影和电视,都注重个人创造和协作创造的相互作用,数字媒体极其持久的创造价值,被赋予了高度资本化的文化价值和创造价值。

成功的电子游戏公司有一个利基市场,有欣赏其产品的消费者。电子游戏企业的安全性和发展依赖于协作创造。音频设计师身处于一个集生态、科技、经济、法制与社会于一体的环境下,与不同的利益相关者存在着各样的关系:员工、同事、供应商、资本提供者、作曲家、竞争者以及消费者。他们把自己当作拥有多重身份的企业音乐家。在不同的情况下,他们可能是作曲家、即兴演奏者、词作家、表演者、发明者、设计师、制作者、工程师、企业家、创新者以及某个企业体制下创造性的团队成员。他们可能是致力于问题解决的协作性创造力的一部分。音频设计师

[1] 与世界的象征性关系这一想法相调和的概念都是由维果斯基及其拥护者提出(沃茨奇,1993)。

很大程度上依赖新科技和循环科技，同样也会促进其发展。这涉及到该领域内不断变化的结构布局（阿普尔盖特，2010）。

在电子游戏产业中，用户创造是中心，它是根深蒂固的，是游戏价值的一部分。公司在开发游戏时，就可以利用用户创造内容为玩家提供工具，供玩家对游戏发表评论、做出反馈并进行评估。用户创造^[1]（来自粉丝和消费者）为“可能性的空间”^[2]提供反馈和证据——证明哪些能正常使用，哪些不能。游戏的生效和同行的认可产生的影响就是：公司更有权力去实现那些稀有的可能性，通过这层保障，音频设计师会更加成功，而他们取得这种成功的能力也将大大提升。音频设计师通过适当的声音和音乐定位、影响、保持玩家注意力的能力很大程度上取决于他拥有的重要经济资本和象征资本。积极或者消极的反馈、哪些能正常使用而哪些不能、对游戏的鼓励和支持，都向音频设计师表明了一个客观事实：这款游戏处于怎样的地位。用户的评价和判定对于快速原型的建立至关重要，而快速原型又是项目周期中创新过程的一部分。

[1] 用户创造力是一种社会空间，其中制造和消费与评价和反馈体系被认为是音频设计预制造和制造周期中不可分离的组成部分。在电子游戏产业中，许多公司完全依赖用户制造内容，但在某些更传统的公司中，如新闻媒体，用户创造力包含在实践中。如今网上新闻媒体公司会为读者提供评论新闻或文章的工具，这已经十分常见，就如标题和署名一样，见维科斯特罗姆（2009）。

[2] 此术语由布尔迪厄（由格伦费尔编辑，2008）提出，托因比（2000）对此进行了详细讨论。

本章重点

1. 电子游戏制作中交互音频的设计和发展包含着多种创造：即兴表演和作曲形式的创造，企业的、协作型和集体型创造，多种形式的用户创造，其中用户创造因消费者赋予的社会意义和合作的创造性力量而受到重视。
2. 社会资本和文化资本的交换非常重要，它不只体现在游戏音乐和声音的制作方面，还体现在（事实上，可能在这里更重要）音乐的消费方面。芯片音乐这一术语已经远远超越了硬件合成，在某些程度上甚至超越了游戏本身，这都是因为音频设计师的存在，他们拥有足够的文化资本可以创建新的音乐风格，并为这种音乐组成新的听众团体以使其独立发展。掌上游戏机时代重新带来了芯片音乐（载于微芯片上），依然保持着追踪界面的可控性和数码取样的自由性。即便是最精密、技术最复杂的芯片音乐也会吸引那些从小就玩PlayStation®和Xbox®的年轻听众，其声音维度集中在音乐表达的节奏和共鸣以及特殊的交流方式上。
3. 当创新能够在领域内引起改变时，它就完全成为了一种文化资本。
4. 音频交互性包括声音、音乐和视觉材料的创新性映射，其中新的电子游戏形式在不断出现，对于新的、重新利用的技术和程序的开发需求也越来越大。为此，电脑作为一种创造性的科技代理者，提供了一种交互性的音乐环境，其中的音乐创造不必非要依靠真正的人力投入才能制作音乐。软件程序不仅能对游戏玩家产生复杂的反应，还能产生来自内部程序的主观和技术的交互影响。

问题讨论

1. 声音艺术家和声音设计师在某些重要的方面很相似，但他们的音乐创造却存在差异，请解释这一现象。在理解音乐创造力的本质和价值方面，这种说法的两个部分是不是有一个更重要些？为什么？
2. 工作在数字艺术和多媒体界的创造性代理人所引发的音乐创造会不会存在可能的差异和价值？如果存在，会有哪些可能的差异？那我们该如何确定自己是否还在同一种音乐创造范畴内做比较？也就是说，区分两种音乐创造在某种意义上是更倾向于实践的一种随意行为，还是说有正当的依据？
3. 某些形式的音乐创造比其他形式更好，更富有创造性，你认为这种说法合理吗？如果合理，请简要写出你认为能够恰当指导某些判断和规则建立的标准，以证明它们在两种你认为价值上明显不同的音乐实践中的应用。

第三部分

音乐教育的场域



音乐创造力概述

引言

在前面章节中我们了解到，不同的音乐创造力如何催生了多种各具特色的音乐创作形态。在音乐家的创作实践中，创造的产生需要特定的情境，并非所有的音乐或音乐创造都是完全相同。就演奏创作而言，民间音乐与运算规则性作曲就差异很大：前者的即兴创作往往基于传统曲调，后者则要求在观众面前即兴创造全新的音乐。因此，现场即兴创作与乐谱作曲（即由一人作曲，另一人为观众演奏）之间也存在广泛的层次结构和多样的价值体系。^[1]

通过研究即兴创作、作曲和演奏三种社会互动形式的价值，库克（另见 C. 福特，1995）剖析了西方“艺术”音乐和爵士音乐即兴创作呈现出的不同的社会互动形式，指出“两种音乐体现了相同的关系价值：凭借听觉演奏——以乐声为交流的公共媒介——也就是说，成员之间要以开放的态度相处，这样才能实现乐团内部的平等，保证不同层次之间的动态平衡”[库克，（原著）第8页]。问题的关键在于，价值不仅是在特定“艺术规则”的构建过程中获得的文化所有权，更是场域和多种中介形式的产物。因此我们不能仅从个体创造者的角度分析价值。

有些音乐创造力关注音乐所依赖的文化“情境”、音乐创造之间的相似性与多样性，以及音乐家眼中的创造力价值是如何延伸到音乐社会学中的。因此，为了研究多元音乐创造的逻辑、所有权、形态和原理是如何在多样的创作实践中产生的，我们有必要将不同的创作流派汇集起来。正如前面章节所讲，音乐创造力形式多种多

[1] 阿尔苏巴(Allsup, 2011), 戴维森和古拉姆(2006)著作均详细介绍了爵士音乐和古典音乐的演奏创造力。

样,功能各不相同,同时也深受音乐家与众不同的个人经历和社会文化生活的影响。我们了解到,音乐家的个人经历如何影响他们的艺术创作,如何使其独特的创新过程获得认可,这些都是音乐场域必不可少的组成部分。同时,我们也看到,从来没有哪种创造力能够代表所有音乐。

职业音乐家对自己的创作实践和创作价值往往都有清醒的认识,他们会将自己置于社会场域中,以便积累特定形式的资本。社会关系、家庭和文化背景都能够影响音乐家的创作实践。早年培养的性情(或惯习)不仅能够协调音乐家的社会关系和音乐创意,而且能够使其以独特的方式从事音乐创造实践。场域和音乐家拥有的特定形式的资本为音乐家的创新提供了条件。不同的音乐流派具备不同的规则、发展历史和专业知识,因而形成了不同的场域。不管是原创乐队成员、创作型歌手、DJ、作曲家,还是即兴创作家、专业演奏家、音频设计师,他们在场域中的位置都取决于音乐场域的逻辑和不同场域^[1]之间的相互关系。想要真正理解现实创作实践中特定形态的音乐创造,我们必须探索社会中介(音乐家和相关机构)发挥音乐创造力的方式,了解评判音乐创造价值以及产生音乐场域资本的社会空间。

我没有细分创作过程,而是探讨了音乐家如何利用并区别看待不同形式的资本,场域如何依赖特定资本并产生更多资本。只有具备丰富的想象力、多元的性情和精湛的创新技能,音乐家们才能在实践的过程中,充分利用多种形式的音乐所有权和中介形态。也就是说,所有的创作实践都具备生成机制,这种机制本身既是自我塑造的过程,也是被塑造的过程。音乐家将在一生中逐渐获得生成机制。即便这种机制不足以让音乐家成为明星,也能够使他们在音乐场域中赢得长久的声誉。

事实上,从事于音乐产业的职业音乐家的音乐创造实践,在很大程度上涉及商业音乐领域内外。他们的作品既可能是音乐产业或政府(或者两种共同)资助的结果,也可能是艺术与商业因素结合的产物。^[2]音乐家协调并坚持多样的音乐创造活动(不管是出于自我动力还是公司要求,不管是隶属于大学还是其他组织)的能力取决于其实现可持续实践的能力。音乐家的创作实践与以下因素相关:在文化产业或创造性产业内部和外部的潜在角色;所处的音乐环境;作为文化企业家应该具备

[1] 在布尔迪厄“场域”理论中,“界限”包含四个层面的意义:权力场域、广义场域、狭义场域以及在一个场域中扮演社会中介角色的场域。例如,在音乐场域中,音乐学科是一个场域,音乐风格和传统是一个场域,每一种风格的音乐行业也能够形成不同的场域,这些都从属于流行音乐行业的场域。

[2] 弗里斯(1996)指出,艺术与商业之间不存在冲突,至少在音乐产业中不存在。威克斯特罗姆(2009)进一步指出,由于创造力和商业的融合,摇滚音乐正是于商业音乐系统中被创造出来。“专业音乐人”与“独立唱片人”(或独立唱片公司)的对立能充分体现这种融合。相比于商业利益,后者更加关注音乐内容、创造力和艺术。

的不断回顾并完善职业目标技能的意识（班纳特，2010）；从属于特定音乐创作场域，如古典音乐、爵士音乐、民俗音乐、流行音乐、数字媒体或游戏行业。

根据接受采访的音乐家对创作实践的描述和解释，我注意到了另一个重要的问题，即有关音乐创造的设想：在特定的团体或行业内部，文化创作实践通常更加关注作品产出，因而创作的成果往往能够取得商业上的成功。根据对团体中个人创造的研究结果（1996，1998），社会心理学家特蕾莎·阿玛贝尔在定义团体中的创造力时，也更加关注输出，因为“只有当一种产品或反映十分新颖、适用于当前的创作任务而且具备一定价值时，这种作品或反映才被看作具有创造性；同时，这种创作任务应该具有探索性和创新性，而不能过于程式化”（阿玛贝尔，1996）。因此，从创作的经验和动力来说，艺术和商业的关系是象征性权力形式的折中，这种关系既可能利于也可能损于音乐创造的发挥。

215

显然，与音乐创造力一样，现实中的音乐创作实践形式也是多种多样的，这些创作实践可能因所有权、中介形态和创作原则的不同而有所差异（这是本章的第一个主要论点），其影响因素是“由无数结构决定因素和条件构成的复杂结合体”，涉及行业场域中的中小型企业。^[1]因此，如前面章节所述，音乐家逐渐培养的创作敏感性、复杂性、多维性和各种原则能够具体说明多样的音乐创造力的本质，因为这些创造力与权力场域中的某些场域有关。例如，我们可以思考一下在特定场域和场域实践中，具备相应特性和性情的音乐家如何被文化生产活动所吸引。并且，正如布尔迪厄所问，音乐家的习性、音乐行业中的“可能性”空间、音乐场域与其他行业之间的联系以及音乐家在场域中的位置将对文化生产活动的吸引力产生多大影响。^[2]

音乐创造力和音乐行业

音乐家置身于音乐行业中。由于篇幅限制，本书无法详细介绍音乐产业的构成，^[3]但音乐产业一般被视为快速发展的大众娱乐行业的组成部分，知名企业也希

[1] 参考沃尔夫(1993)著作。如要进一步了解关于代理机构、创造力和结构的关键理论和问题，请参阅麦克恩特里(2010)和其他专家的研究，他们探讨了音乐行业中音乐家的工作，特别是在摇滚音乐和其他流行音乐的创作中，如何受到经济因素(如录制、制作、出版和版权行业等)的影响。

[2] 布尔迪厄(1996)按照作者的出生日期、职业、居住地、所获奖项、所获奖章、所获荣誉以及出版商等因素对最畅销的唱片和知名作者进行定位。他指出，在艺术场域中存在两种相反的层次形成原则——符合商业利益的原则和不具备商业价值的原则(或是说为了创作而创作的原则)。详细信息，请参考布尔迪厄(1993)著作。

[3] 阿塔利(1985)、恩格斯托姆与海伦克鲁斯(2003)和赫斯蒙德霍与尼格斯(2002)的相关著作详细论述了音乐产业、相关产业和产业模型的逻辑和动态。

望能够在音乐行业中获得一定的市场份额。莱森(1998)及其他研究人员针对音乐行业提出了一个有趣的模型,这个模型展现了各具特色却又相互交叉的音乐网络。^[1]其中一种便是创造、演奏并录制音乐的创造网络。这个网络中包括股权人和经纪人,他们在唱片业中与制作人、声音工程师、唱片公司、经理、律师等共同合作。这便是诸多音乐网络中的一种,音乐家们活跃其中。音乐网络对音乐创造来说十分关键。

从本书中提到的音乐家言谈中可以看出,音乐家往往活动于特定音乐场域(唱片业、演奏会、广播等)的团体中。例如,本书第三章中提到,原创乐队音乐家倾向于与唱片公司签约,以便获得能够带来象征资本的社会、文化和经济资本。这种象征价值需要在获得他人认可的过程中逐渐积累。象征价值使音乐家的唱片在场域中获得认可,被视为集体创造的成果。

217

本书第四章中提到了原创歌手,他们在录音行业、广播行业、流行音乐行业和创造性文化行业中获得认可的方式基本都是一样的(凯夫斯,2000)。在音乐游戏行业和全球数字网络基础设施开发领域中的经济资本投入,使创新人才受到商业因素的驱动,其创造活动只是为了如期完工,满足市场需求,这使他们背离了与公共文化机构和数字艺术音乐密切相关的文化资本。经济资本和文化资本都有自己的代理形式,都体现着音乐的商业性质,都阐释着创造性的美,也都努力追求“与众不同”。这就引出了布尔迪厄提出的一种矛盾:有些艺术不仅看起来比其他艺术形式“天生更具备文化特性”,从更宏观的角度来说,还能够产生评判其他艺术“优或劣”的标准。

音乐家们不断在不同的场域中给自己重新定位。不管是合作团队中的集体创造还是即兴创作中的移情创造,我们都能从中发现,音乐家们在不断拓宽自己的视野,将作品置于不同的行业之中。我们知道,科技的发展使音乐家们能够通过社交网站和数字媒体技术传播音乐,与观众和粉丝实现直接沟通交流。

新的行业也与音乐行业产生交叉。这种现象不仅改变了艺术家、观众、DJ、音频设计师和消费者对音乐创造力的看法,也改变了音乐家们在“集体”创作和“集体”互动的基础上培养独特风格的方式。对此,我们可以回顾一下第五章介绍的DJ、制作人、混音师、点评人、作曲家、音频组织人和“搓碟者”^[2]的创作实践。数字音乐创造者的经验和“对现存音乐的重组、混音和重包装的多种方式”也能够

[1] 莱森及他人(1998)提出了四种音乐网络,其中一种就是创造力网络。

[2] “搓碟”(scratching)一词用于指DJ们在改装的唱盘上对12英寸唱片的实时创作实践。相关内容请参阅科克斯与华纳(2009)著作。

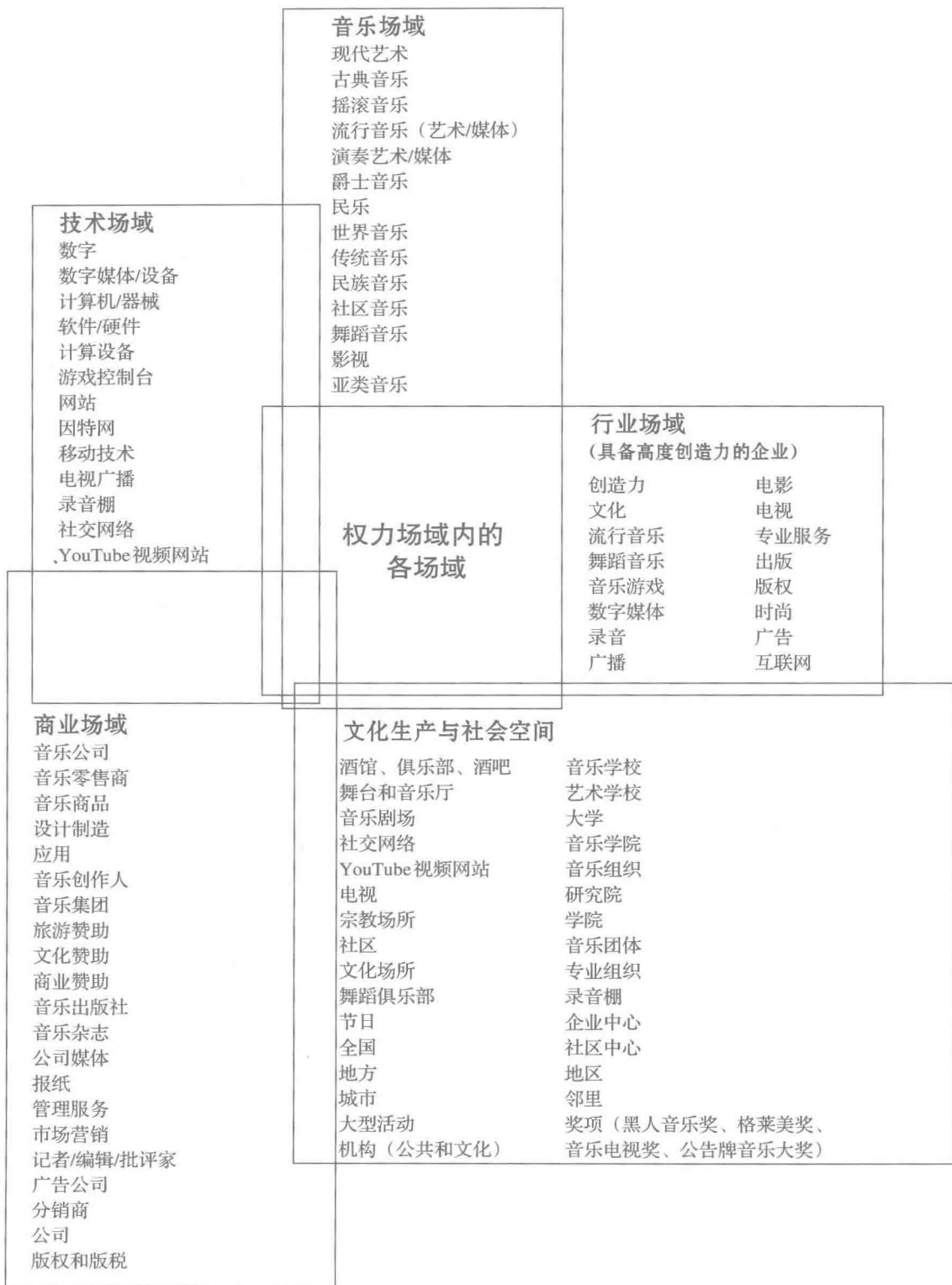


图 9.1 音乐权力场域内的各场域

体现上述观点（布莱克，2007）。在当前社会关系层次中，DJ往往利用已有的音乐素材进行创作实践。相反，现场即兴创作音乐演奏则在即兴创作的“实时互动”中将一系列未经准备的声音素材组合起来，因为即兴创作的目的就是要“激发音乐家现场真情创作的能力，其创作仅仅依靠高超的技术和对其他演奏者的即时回应”（科克斯与华纳，2009）。再如进行现场算法编码的程序员音乐家。上述不同演奏中的“创作规则”并未明文规定，但是其创作实践和意义都符合“不同于只注重音乐产品和商业价值的音乐行业的集体音乐”（出处同上）价值观。

218 本书前面章节表明，关于“高等艺术”和“低等艺术”创造力的讨论与日俱增。我们需要了解音乐领域中出现的多种形式的音乐创造力，并且需要知道，这些创造力受到诸多复杂因素的巨大影响，如不同群体的不同品味，音乐的政治经济属性，音乐创造力对演奏的影响，可录制声音的广泛来源，新型音乐与人们品味的相互影响，影响音乐创作实践灵活性的数字技术，音乐行业的全球化和地方市场的力量，新兴音乐创作和再创作技术的传播。上述所有因素都已经被“文化游戏”^[1]和大型娱乐公司正规化、商业化。

确实，在一个行业中被视为十分具有创造力并且处于发展最前沿的事物，在另一个行业中可能并不会得到认可。几百年来，我们已经知道什么样的音乐才具备吸引观众的力量，以及在听众眼中为什么有些音乐很有创造性而其他音乐则不然。但是不同音乐特征之间的界限已日渐模糊。因此，我们需要了解人们是如何接受并利用音乐创造的。从布尔迪厄的理论来看，创作个体获得了“游戏的感觉”，一种“实际感觉”，这使他们能够在特定的情境中即兴表演或做出回应，而不再有意识地恪守创作规则。这种感觉是在个人成长过程中逐渐形成的性情（即音乐家的惯习），能够为创作带来新的实践形式和视角（R. 约翰逊，1993）。

如果我们真的“无法跳出文化游戏”，那么最好的选择便是理解并接受，努力发掘最为恰当有用的演奏方式。布尔迪厄关于文化生产场域、习性工具与资本的理论有助于加深我们对这场“游戏”的理解，也能使我们理解不断变化的音乐创造形式，其中包括在数字时代对音乐创造的新看法、新设计和新的实施方式。

[1] 布尔迪厄(1984b)在评价文化生产场域中创作实践的意义时指出：“我们无法摆脱文化游戏。唯一能够客观再现这场游戏本质的方法便是尽量使创作过程尽可能更加客观，以实现客观化的目标。”

音乐创造力与场域规则

与其他相关文献一样,该部分主要介绍音乐创造的社会政治意义和经济意义(科鲁南,2007;莱森,2007;托因比,2000)。音乐是演奏艺术和创造性艺术的核心,是文化产业和创造性产业的重要组成,也是技术、商业和文化生产场域的一部分。当下,审美趋势不断发展,创作于特定时空的创造性作品不断传播,在人们品味引导下,创作原则日趋完善,各种创作实践(特别是与数字音乐生产和消费相关的创作实践)的意义日渐延伸。创造性实践日新月异,主要体现在以下行业中:(1)流行音乐行业。过去几十年,音乐行业发生了巨大的数字音乐革命;^[1](2)游戏音乐行业。音乐和声音已经被写成多媒体视频游戏中的“乐谱”或被改编成为多媒体游戏音乐;(3)舞蹈音乐行业。这使我们不能够、也不应该为了讨论具体主导音乐场域的逻辑而将多样的社会群体和社会经历划归为单一的群体、经历或创作实践。音乐的多样性很重要,音乐创造同样如此。这就对陈旧、狭隘和过时的音乐创造提出了一系列挑战,因为这种音乐创造无法解释数字世界中的创造性实践。

音乐创造的多样性让我们了解到,什么样的创作在当下是与众不同的,音乐家们在特定的场域中如何定位自己、作出判断,建立社会、文化和经济资本的价值。本书中音乐家的言谈体现了当代音乐场域和场域中的音乐家如何与其他场域建立联系,最终又如何与科技、商业、演奏和教育场域衔接起来。(见图9.1)

219

音乐创造力与权力

因为音乐是权力场域的组成部分,所以这种“文化专断性”导致这样一种现象:不管什么事物,只要受到权威人士、机构和赛事肯定,就会得到所有人的肯定,不管人们是否喜欢或用到过这些事物。音乐家的习性,也就是一些社会学家所谓的意识“专业化”或意识“培养”以及广受认可的演奏技巧,^[2]既受到了普通社会场域中价值观的认可,也得到了音乐场域中特定的逻辑和历史的支持。因此,音乐场域(既存在鲜明的层次结构又存在不同音乐风格场域之间的对立)中的逻辑可以被视作布尔迪厄所说的“资本”,也可以被视为象征价值。这种价值与艺术作品的固有价值有关,也与在场域中获得“特殊地位”的个人对某一领域特定文化的认知和鉴赏能力有关。^[3]

[1] 请参阅伯恩(1993),库赛克与莱恩哈特(2005)著作,书中论述了唱片行业、因特网的影响和音乐数字化趋势。

[2] 参考格伦费尔(2008)著作中,莫尔对“资本”的论述,汤普森对“场域”的论述以及玛顿对“惯习”的论述。

[3] 关于“不同风格的特质”,请参阅布尔迪厄(1984)相关著作。

例如，在流行音乐行业中，已经取得商业成功的乐队如果为了提高名气，创作出特色不鲜明、消极甚至“粗俗”的音乐，这个乐队要么会名声扫地，要么会借着已有的名气和声望更受称赞。据称，音乐家们利用不同的资本获得了社会地位，这些资本与他们在不同演出中获得的物质报酬相关。相比于只在俱乐部演出、不经常举办即兴爵士音乐演奏活动的乐手，或只为高端观众现场演奏的乐手，定期出演的乐手或在固定团体内的乐手收入更多。^[1]

布尔迪厄（1996、1992）将权力场域定义为“中介或组织之间的力量关系，权力场域拥有在不同场域（特别是经济和文化场域）获得主导地位的资本”。这个定义能够说明音乐创造的独特性和多样性十分重要，也能够解释为什么不同的音乐创造有其适用的特定音乐场域。例如，第五章中提到的DJ的创作实践不仅能体现音乐在舞蹈音乐行业中具有创造特定情境的外在功能，也能被用于更为普通的场域中，用于进一步宣传知名企业的形象，巩固企业的社会地位。这种场域之间动态交互的特点能够通过DJ的自我创造实践得到进一步验证，也有助于增添舞蹈或俱乐部文化的“情境”感。DJ们通过场域定位的方式使特定风格的音乐在场域中获得主导地位：（1）创作新的混音音乐；（2）获得国际听众的认可；（3）在拥有知名声望的场所中演出；（4）利用已有的社会条件和关系在国际舞台上演出，如伦敦O2大舞台。

220 在舞蹈音乐、数字媒体行业、零售场域、唱片公司、俱乐部和授权演奏特定音乐的DJ界中，既存在经济资本和文化资本的融合，也存在“重塑已被塑造的架构”的现象。商业合作关系和商业赞助也会影响某些创作条件，如创造力的产生、创造者的惯习、创造者在音乐场域中的位置以及权力场域。比如，对于在合作团队中创作视频音乐游戏的游戏音频设计者来说，音乐的首要功能就是激发游戏者参与游戏的动力，或者能够反映游戏者的心理状态。一般来讲，企业精神包括对团队创造性的认可和探索。视频游戏要想取得商业上的成功，就需要视频游戏公司组织团队，创造出符合不同审美品味群体的共同需求的游戏。视频游戏的玩家除了都喜欢某个游戏之外，在其他方面可能并没有什么共同点。他们来自不同社会环境中，因此在玩游戏的过程中，音乐的协调功能是不可忽略的。游戏公司不仅要向消费者、竞争对手和其他企业学习，也要向努力诠释游戏音乐审美的群体学习。^[2]最后一个群体主要关注游戏在多大程度上遵守或违背了传统和常规。游戏公司这么做只是为了了

[1] 科特雷尔(2004)著作进一步解释了专业音乐创作。

[2] 塞克斯顿(2007)对此进行了详细论述。

解(1)哪些事物得到了主流群体、机构(公立学校、舞台和音乐剧院)和赛事(格莱美奖、英国黑人音乐奖、音乐电视卓越奖^[1]和告示牌音乐奖)的肯定;(2)游戏中音乐是否缺失,以及音乐与高级用户和低级用户的关系。诸多位置、实践、逻辑和价值观使游戏、媒体、出版和音乐场域之间形成了牢固的关系。

布尔迪厄(1996)阐述了权力场域之间的关系:“场域具有一种常见的特点,即对利益攸关的事物的竞争导致人们忽略了游戏最基本的原则,对合法性的垄断强化了合法性的重要性。”我们以奥运会开幕式为例,来探讨社会主导地位的运作。开幕式之后的一系列音乐标志、形象和言语都体现了演奏创造的规则。在开幕式上,奥运会主办国让这些规则得到充分体现。事实上,通过融合过去、现在和未来的音乐实践和其他艺术表演形式,奥运会开幕式使一个社会的态度和价值观得到体现。所有的音乐、音乐家和演奏实践都是象征权力及其功能的体现。

象征功能和象征资本,特别是创造性作品和创造者的象征功能和资本,常常取决于“监管部门”(如组委会或受委托的机构)的价值判断。也就是说,在一定体系中,创造性活动或音乐创造力的价值越来越重要。这些创作实践之所以出现,是因为他们对权威人士和组织十分重要,他们的产生与惯习密切相关;同时也得到了场域价值观的肯定。就奥运会开幕式而言,主要演奏人员都经过了精心挑选,都是取得一定“成就”的名人,其演奏技术也很“成熟”。

在艺术生产场域中,对参与人员的选择活动也体现了明显的文化经济因素,要考虑他们在音乐场域中的地位、获得的认可以及能否充分体现赛事精神。我们必须从生产的社会文化条件出发,充分考虑音乐生产的规则。就像音乐创作必须符合社会的审美要求。本书第一章中提到了为白金汉宫女王写歌的创作型歌手,不难发现,他们就是审美领域的权威。同时,我们也能发现,著名音乐家往往是特定时空

221

图9.1体现了场域之间的交错关系。这幅图以静态形式展示了不断变化的动态过程。从场域的结构和构成方式来讲,个体音乐家既需要在具体的场域中获得位置,也需要在相关场域中获得位置。本书第六章提到的作曲家们都在现代音乐合奏团中创作,同时也依赖于音乐家和媒体赞助商的合作。每一个合奏团的惯习都独具特色,构成了合奏团的社会、文化和经济资本,这些资本可以有效地促使合奏团在音乐场域和相关行业场域(如文化行业、广播行业、出版行业和录音行业

[1] 电视音乐卓越奖每年评选一次,主要奖励印度音乐行业中最出色的人才。

等)中取得成功。游戏行业的音频设计者能够提供满足消费者需求的产品,这使他们在商业场域、技术场域和行业场域中获得收益。与创作型歌手一样,DJ和原创乐队既是流行音乐场域的参与者,也是技术和音乐行业场域的参与者,因此他们在多个场域中积累的象征资本可以用于更加广泛的艺术场域中。音频设计者既能够帮助所在的公司树立良好的企业形象,又能够在更为广泛的商业场域中获得自我定位。

现实音乐创作实践中多样的音乐创造受到很多关键因素的影响,如音乐创造是否基于流行媒体而非高端艺术,是否与个人政见而非国家政治相关,是否是商业公司(这些公司是象征资本和经济资本的中介)中各种音乐创造的结合。上述所有因素都能够影响创作者的个人习性与在音乐场域和权力场域中的位置。独特的音乐创造往往见诸现实中的音乐实践,如特定的演奏空间、演奏会和相关赛事。这些因素共同组成了特定的音乐风格。比如,根据传统,参加正式庄重的艺术音乐演出时,人们会穿晚礼服,但是参加由不太出名的演奏家出演新型音乐的非正式演出、现场即兴创作音乐演出、与传统不符的演出(如原创乐队的流行音乐)、边缘音乐演出或俱乐部中DJ演出时,人们着装则比较随意。

布尔迪厄认为,“象征利益”能够决定乐曲和作曲家、歌曲和歌词作家、俱乐部文化和DJ之间的层次关系。这些层次关系能够体现听众的社会层次,并且通过向人们提供灵感和使人们获得社会认可等方式,成为了音乐创造力的构成部分。

通过在场域中不断获得自主权并强化自身逻辑,不同音乐风格之间的差异更加显著,他们具备的象征资质也在不断增加。这种变化趋势与经济利益的趋势恰好相反。实际上,每一种文化实践的价值都会随着观众的减少而不断降低。因为随着消费者对特定能力认可的减少,消费带来的信用认可的价值也会不断降低(在突破底线时,甚至会发生根本性的变化)。

(布尔迪厄,1996,p.115,原创的重要性)

音乐家和唱片公司的作品必须满足市场上多样化的品味需求。这就构成了“流行歌曲排行榜”的形成基础,排行榜通过唱片销售具备了市场影响力。新兴技术使音乐行业不断扩大,改变了唱片公司和艺术家的关系,促进了新兴音乐的传播和创作,也使得音乐家身兼创造、制作和演奏的多样职责。

截止目前，我们讨论了音乐场域、音乐家的惯习以及音乐家在现实中的具体创作实践。音乐家在音乐场域中对自己的定位多种多样，相应的，他们的特征和身份也是多种多样的。这使多样的音乐创造的存在更加合理。那么音乐创造之间存在哪些区别？他们是如何产生不同的创作实践呢？

理解多元音乐创造力的理论框架和实践构成：从实践视角看音乐创造

在继续讨论之前，我要总结一下前面提到的音乐创造之间的显著区别，并建立框架，便于理解现实世界中音乐创造的多样性。

我对多样的音乐创造的理解来源于奇克森特米哈依（Csikszentmihalyi）关于一般创造力的三级体系模型，这个模型已被很多研究创造力的重要研究者（如费尔德曼等人，1994）接受。我并不质疑这个将互动视为重要组成部分的三级体系模型的重要性和有用性。这个模型由“包含象征性规则的文化（微观文化和新部落文化）^[1]、给这个领域带来新意的人以及能够认可和评估创新的诸多专家”三部分组成（奇克森特米哈依，1988，1990，1996，1999，见图9.2）。但我确实对上述三个组成部分的划分存在异议。我们从本书第二部分中提到的音乐家身上可以发现，在音乐创造中，“领域”（文化就是众多的领域）的划分原则并不是唯一的。上述划分方式的问题在于“领域”并不是影响音乐家创造性实践的唯一因素。除此之外，艺术家与听众、乐队与粉丝、DJ与舞蹈俱乐部成员、音频设计者与用户之间的关系也十分关键。粉丝、跳舞者和听众在创造过程也发挥着不同程度的作用，技术、产业、商业和文化生产场域同样扮演着不可忽视的角色。场域包括可能影响领域结构的群体。正如斯塔克（2001）指出，我们应该意识到“个人创造的作品有可能不被当时的场域接受”。

布尔迪厄关于“场域”（以及“资本”和“习性”）的理论一方面有助于我们判断个人与社会/意识/经济结构之间的关系，另一方面，也有助于我们理解在特定的社会生产场域中主观与身份的形成过程。布尔迪厄（1993）进一步就“场域”提出了相对复杂的看法，他指出，“场域包括具备不同功能的社会领域”，位置关系则是根据场域逻辑或游戏规则形成的。一个场域包括多种具体实践形式以及实践和作品创作原则。对于音乐来说，场域结构影响着音乐出版、广播、下载的可能性，也影响着创作原则——人们为什么要花费时间和精力去创造文化产品以及社会群体赋予的

[1] 由班纳特(1999)提出的一词，主要指对年轻人、音乐、风格和身份的社会学研究。

创作实践的意义。如图9.1所示，音乐创作于诸多交叉的场域之中。事实上，象征体系和文化传统不是仅由个体创造的。这一事实影响着领域的结构。在音乐场域中，音乐创造力不存在于单独的特权社会文化体系，而是如伯恩（2005）所说，“也许存在一种多样的有形或无形的流动状态，在这种状态中，主体和客体相互碰撞，相互交织……音乐的社会形态是多种多样的”（p. 7）。

使音乐创造之间产生区别的因素包括场域中演奏者的多样性、场域之间的交错以及日渐发展的多样的社会体系形态。这些形态包括社会实践、社会关系以及社会空间中的社会中介，他们与历史实践、新兴的跨国的全球实践、全国实践、区域实践和地方实践紧密相关。监管部门可能具备也可能不具备所需的专业知识，也可能只具备单一的历史实践经验。尽管如此，监管部门仍需要在技术和当代演奏形式的引导下在众多领域中领航。这种时代背景下，出现了音乐和艺术的数字化趋势，音乐作品的概念也发生了前所未有的转变。

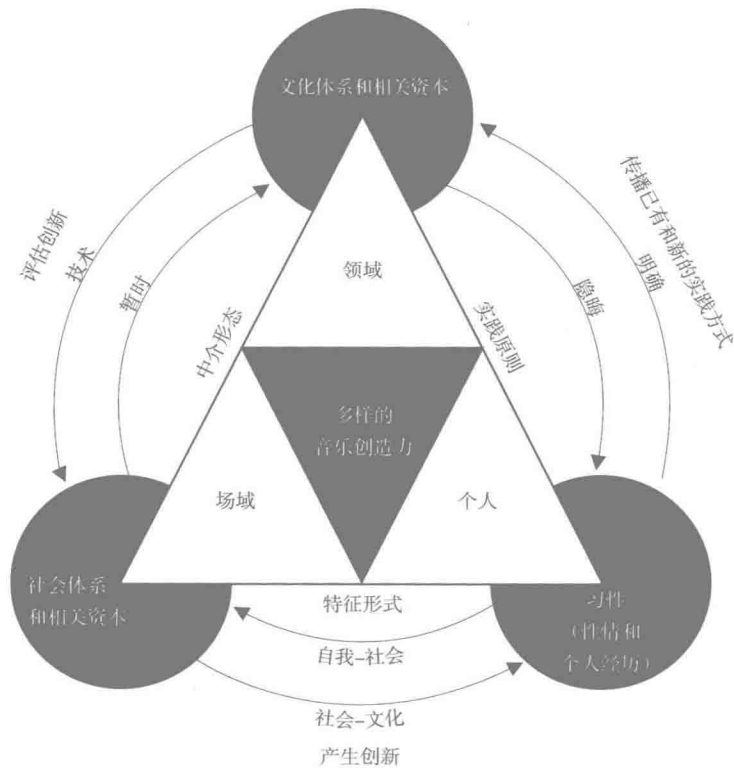


图9.2 结合奇克森特米哈依（1999）和布尔迪厄（1993）理论整合的多样的音乐创造力框架图

图9.2展示的系统模型使我们的视野不再局限于主导领域中，而是在文化、人和场域中不断回顾。但布尔迪厄（1990）指出，人们的实践与实践发生的情境之间的关系是“行为与观念组合”的产物，“在这种组合中不存在具体的规则，只有不以人的意志为转移的必要性，这种必要性虽不完美，但很神奇”。不管是现场解码还是DJ混音实践中的创造，都与多样的音乐创造力密不可分。本章将探讨如何观察多样的音乐创造力以及他们在创作实践中的存在形式。本书第三部分介绍的创作地点包括教室、社区、文化场景、艺术合作机构以及教师的教学项目。根据布尔迪厄的观点，这些实践场所能够阐释在特定时空中，带来各种实践的想法、价值观和信仰包含着行为与观念的组合。图9.2能够清晰地体现本书第二部分讲述的创作实践中所包含的不同形式的音乐创造。

奇克森特米哈依（1999）将创造力定义为能够给“文化增添新因素的能力”。图9.2正是基于他的观点。他认为，个体的创造“必须受到某些集体的约束，因为集体有权决定什么属于该领域，什么不属于该领域”。音乐是一种交叉的学科或“领域”，它的规则和创作实践都体现了不同象征体系的交叉，这些象征体系来源于社会体系，也会受到社会体系的影响。社会体系也可以被视作一个“场域”，在这个场域中，监管部门、专家和学者有权决定哪些作品在该领域是有价值的并且值得保留。因此，文化力量和文化机构能够进行多样的文化创作实践，这些实践不仅属于特定的领域，还与不同文化和文化体系中音乐创造力的呈现形式密切相关。

在任何文化体系中，音乐创造力都不是单一的。场域中不存在单一的文化体系，只有众多音乐家带来的多种多样的文化体系（例如，本书第七章中民俗音乐家黑兹尔·费尔班便是例证。他的小提琴演奏涉及爱尔兰、苏格兰和欧洲三种风格）。音乐创造力也指现实中意义构建和地点构建活动（例如，本书第五章提到的DJ俱乐部文化和歌词作家罗西带有伊朗—威尔士口音的声音签名）。基于因特网的全球创作实践充分利用了网络音乐创造（如Jam2Jam^[1]基于网络的即兴创作活动，或是很多个体设计人通过在视频游戏不同部分的合作创造出新的音乐和音乐创作方法）。

布尔迪厄关于“文化资本”的理论指出，文化位置、经济位置和政治位置的获得是相互影响的。听众们在倾听音乐的过程中并不是被动的，他们也具备一定的创造力，因为倾听者对文化产品的形成也贡献了力量（沃尔夫，1993）。我们可以回顾

[1] Jam2Jam是一款应用软件，使用者可以实现对音乐播放的控制。更有趣的是，你可以通过网络与另一个拥有该应用的玩家互动，共同控制音乐的播放。你们可以像一个乐队一样集体创作，但却不需要掌握复杂的乐器演奏技巧。

一下本书第八章中，音频设计者凯内斯·杨是如何与听众互动的。以及在本书第三章中，原创乐队TFN如何鼓励粉丝投票最喜欢的音轨，进而在新专辑中利用最受欢迎的音轨创作的。民主集体创造性实践的潜力就在于流行音乐的“集体”观念以及唱片制作人左伊·凡·乔伊体现的“共存”概念。这就是爵士音乐或自由即兴创作核心的文化资本。这些文化资本包括共鸣创造力的互动性，民俗音乐的集体实践（充满了集体回忆）以及许多跨越文化和国界的音乐景观的创造可能性，在这种音乐景观中，集体创造不再局限于音乐专家的观念，而是更多地关注对虚拟社区和新的音乐混合结果的思维方式的探索。当然，也包括亚文化，在这种文化中，音乐创造往往处于场域的边缘。这些场域边缘中多是年轻人所占据，他们试图从亚文化音乐着手，进行自我创新。^[1]

基于上述原因，我们必须以探索性的方式扩展奇克森特米哈依的“创造力体系模型”（1999），使扩展后的模型在体现多样的音乐创造力的同时，既符合现实实践中的实际逻辑，又符合实践发生的客观结构。从本书第五章介绍的罗伯特在当代合奏团“拓扑”中作曲家和演奏者角色的转换、第五章中DJ文化与观众的互动和第七章中组成数字音乐家社会空间的现场编码实践中，我们可以发现，音乐创造实践的形式是多种多样的。这里要传达的信息是，体系模型虽然很具有启发性，但在很多方面也存在不足。我们需要进一步阐释系统的“细节”以及系统内各种因素的相互关系。音乐专家有必要理清音乐创造力的传播方式和多样性、短时的技术中介形态、所有权形式以及现实世界中创作的原则和生产实践。结合奇克森特米哈依（1999）的模型、布尔迪厄（1993）的理论和现实世界的创作实践，我们的视野不能再局限于主导性领域中，而应该在文化、人和场域三者之间反复思考。正如布尔迪厄（1990）所说，“实践”是“行为与观念组合”的产物，“在这种组合中不存在具体的规则，只能产生一种不以人的意志为转移的必要性，这种必要性虽不完美，但很神奇。”

这个框架的重要性在于它能够指导我们如何观察多样的音乐创造力以及他们在创作实践中的存在形式。本书前面章节提到的实践场所包括录音棚、演奏会场、特定的文化情境、企业、音乐节、机构和组织。布尔迪厄认为，上述实践场所表明，“实践”能够产生创意、价值观和信仰，也能根据常规和特定时空中具体活动的框架体现音乐创造力。

[1] 迪利亚与肯内利(2010)在著作中详细讨论了年轻人的音乐文化。

音乐创造力和所有权的新形式

直到今天，我仍然反对创造力与“音乐”风格之间一对一的简单对应关系。相反，我认为多样的音乐创造力来源于音乐家们所处的复杂社会中。本书中多个章节表明，新音乐创造力的产生往往是跨领域、跨场域的，同时也超越了机构、企业和商业场域的界限。某些创作实践和新技术正体现了一些所有权形式。

很多批评家和社会学家已经从社会学角度对传统的“艺术家”和“作者”概念进行了探索。沃尔夫（1993）认为作者不再是“意义固定和唯一的来源”。在他看来，作者身份“是由诸多社会因素和意识因素构建的，而且处于不断的重构过程中，而不是超越这些因素，根据自身内部逻辑发展而来的”。此外，托因比（2000）主张从流行音乐和小说的角度去理解“社会性的作者身份”。他说：

创造力就像一个圆圈，社会作者处于圆圈的核心，但他们能够听到的声音范围在很大程度上取决于圆圈在音乐场域中的范围和位置。也许，以这种方式看待流行音乐中作者身份的最大好处在于，它能让人们在仍受中介概念影响的前提下，开始怀疑创造灵感（有时是音乐家自己提出的）是集体音乐创作先声的说法。（p. 46）

226

托因比也借鉴了布尔迪厄的习性、场域和资本理论，提出实践来源于习性，计算机能成为习性的创造性工具，也能成为习性在集体音乐创造中的伙伴。布莱克（2007）进一步阐明：

很多时候，创造性过程已经从人的活动转移为机器的活动，从作曲家或演奏家的活动而转化为DJ、制作人和混音师的活动……所以，音乐行业对创新音乐的绝对“所有权”十分关注，因此不断地探索新的音乐创作和传播方式。（p. 67）

同样地，音乐的启发式教学也回答了有关作曲家创作意图和“作者意图”的问题。^[1]

音乐不只是作曲家个体臆想的结果，而是代表了社会群体的品味和时尚、一定

[1] 艾斯敏格(2006)、玛顿(2010)和玛顿与摩尔(2010)的著作从多个角度详细论述了作者意图，同时也论述了学科知识的性质。

的社会关系和拥有共同观念的群体。人们不接受与社会产生冲突的创作。本书和相关讨论也印证了这一看法：只有符合所在的社会规则和实践原则，作曲家才能够存在，并获得名声。从专业作曲家的言谈中，我们发现作曲家自我多面性的实现需要得到个体和所处社会的共同认可。虽然个体作曲家的创作地点一般是音乐工作室，但他们的作品则根植于更为广阔的社会和社会文化背景，这就要求作曲家的创作必须实现自我性和社会性的统一。本书提到的音乐家现实创作实践的作者身份主要有两种。第一种是自我—社会形式的作者身份。这种身份形式包括个人、合作和集体创造力，集体创造的时空限制使创作实践成为可能，游戏行业、舞蹈音乐和流行音乐行业等更加宽泛的机构和企业中也存在自我—社会形式的作者身份。自我—社会形式的作者身份也可能存在于流行音乐和亚音乐（如现场编码）中。第二种是社会文化形式的作者身份。这种作者身份来源于空间情境（如俱乐部文化、民俗传统、民族风格和其他实践形式）的各种形式的文化认可。要理解这一点，我们需要理解布尔迪厄所说的“认可语言”的规则和取向，各种创造力正是在“认可语言”中出现的。^[1]作者身份的形式可能是文化的、跨文化的、多元文化的、亚文化的、民族的、离散的、基于粉丝的、基于观众的或基于用户的。例如，本书第四章中提到的歌词作家罗斯的跨文化创作，他在实践中体现了伊朗和威尔士文化历史的内部构建过程，正如无声的态度或视野。

音乐创造力的时间形态

“中介”的概念在鉴赏音乐学（Critical Musicology）和音乐的文化研究（Cultural Studies of Music）的发展中都占据中心地位。波恩（2005）提出，中介这一概念“一方面是要超越音乐存在论，另一方面，又可以（被看作）是外交手段，来沟通明显不相关的世界”（第11页）。这个概念可以很好地解释音乐领域中时间和技术的辩证关系，以及他们之间的相互作用。

音乐创造力不仅仅是一个流动实体（fluid entity），更是能够体现时间和技术中介关系的相关实践。由于音乐创造力明确关注音乐创作者和听众的行为，所以即兴、作曲和表演之间的差异不明朗也就不稀奇了。有人认为“‘作曲’和‘表演’行为在本质上就是即兴的”（班森，2003，第2页），也有人说“即兴不是作

[1] 我们知道，空间实践包括地点和空间的社会—空间维度，这在舞蹈俱乐部中尤为明显。DJ的“认可语言”包括“地点创造”和“自我创造”，这能够激发不同形式的音乐创造力。

曲”(沃尔特斯托夫, 1994, 第64页)。斯特拉文斯基(1947)认为, 工作性质的音乐创作实践, 是研究、论证和计算的成果, 与即兴完全相反。戴维森与库拉姆(2006)认为, 无论是在表演中、有谱作曲中, 还是在手工记谱或电脑记谱过程中, 音乐创造是否发生、发生在“作曲过程”中还是“演奏过程”中, 都取决于“文化情境”(第180页)。在关于文化生产专业知识形式的最新阐释中, 库克主张, 创作新作品可以被视为表演创造力, 即演奏者怎样通过“个人创造”产生并“拥有”新作品(库克, 1998)。应用现象学家克里夫顿(1983)提出, 时间因素也很重要, 她将音乐描述成“移动中的时间”(time in motion), 认为“一首曲子的呈现”(unfolding of a piece of music)是以时间为中介的“戏剧”表演(an act)。(第81页)

音乐创作方式颇多。从时间上看, 音乐创造包括作曲创造、即兴创造和表演创造。这些实践代表着特定的生成性行为。比如说, DJ们可以通过融合其他音乐, 创造新的现场即兴音乐, 进行即兴表演, 延长并强化韵律效果。DJ们可以进行分解重组的创新实践, 包括取样、混合、配音、营造氛围、磨碟和碎拍, 这样就可以在现场将音乐和其他声音混合起来。对DJ、歌手兼写歌人、原创乐队和当代作曲家来说, 音乐素材非常灵活。一段完整的混音、歌曲、配乐或者是戏剧音乐作品(包括全新素材和翻新作品), 可能随后会作为其他作品或表演的即兴内涵素材。表演创造力可以体现为不同形式的重复。协作即兴创作(如Jam2Jam)可以通过数字化方式实现, 这样的话, 音乐就是集体创作并为集体所有。如果处于表演者—创造者链条上的音乐家得益于集体创作中的个人贡献, 个体创造中的作者和作品所有权便会让位于集体创造中的集体作者和集体所有权。

技术中介不断地重构音乐创造力, 使音乐创造实践能够取代固定、符号化的音乐作品。电子音乐媒体增加了所有权的新形式。例如, 协作创造可以以编码形式通过网络扩散或转播, 通过互联网宣传, 使音乐通过一系列创造性中介被分解重组。这种音乐创造, 被称为“接力创造”^[1], 利用电子设备重构并扩散音乐创造力, 使基于音乐共享网站或游戏的网络创造实践得以产生。在这些实践中, 技术人员通过团队合作将声音和音乐添加到游戏音轨中去, 或者通过互联网传播声音和音乐, 进行接力创造。这些创造性中介可以使分解重组得以持续进行。

228

[1] 术语“接力创造力”由波恩(2005)提出。

在前几章内容已经提到,这些实践是基于特定原则的,既可能处于文化中心也可能处于文化的边缘,符合特定空间中的“认可语言”^[1]和表达方式,在演奏中多多少少都能体现一定的音乐创造力,实践的所有权形式或中介种类也是多种多样的。不过,我们可鉴别每种实践,其内部包含多种关系,这些关系在其他空间和社会空间相关的实践背景下也可以运行,与这些空间相关的其他领域的音乐也会被认可。这些领域与工业、商业及文化产品领域相连,并且以领域内差异化的典型结构逻辑为特征,包括结构逻辑与其他领域的关系。音乐的时间特性也涉及录制实践、虚拟实践、现场实践和社会—空间实践,相应地,听众可以是“大众”“用户”或者“粉丝”,创作者与听众/消费者的角色也会交叉。

音乐创造的技术中介

我们生活在一个以技术为中介、不断发展的世界中,日常生活被电子媒体所支配。我们每天都使用CD、互联网、mp3和iTunes。对青少年来说,iPod是身份的象征,也让他们每天都处于数码—声音—虚拟环境中。存在iPod里的歌曲也尤其重要,因为它代表着身份,并有力地体现了青年文化实践(迪拉博夫和肯内利,2010)。这种小东西为年轻人提供音乐分享的方式和接触音乐的途径,也是他们音乐体验的一种媒介。此外,这些技术既适用于专业录音室,也适用于家庭环境,它使创造和享受音乐的实践方式也发生了极大变化(弗克斯泰德,2006)。

与技术相关或由其催生的创造,让我们了解了技术所属以及如何从创造力中体现出来。同时,虽然在该领域的研究很多(如布朗和狄龙2007年作品,T.狄龙2006年作品;鲁斯曼2007年上半年作品;萨维奇2007年作品;塞登和奥尼尔2003和2006年作品),但我们仍然不太清楚如何将创造从艺术和产业层面转移到家庭与教育中来。

近期研究表明,新的学习环境(如互联网)可以促进正式和非正式教育环境的交融(韦伯斯特和希基,2006)。互联网也可以作为很好的教学工具,在虚拟音乐制作背景下进行探索、发现、创造、交流和演奏。它成为连接位置、空间(物理及象征)、音乐世界、制作者、生产者、表演和作品等网络的机制。这样,互联网通过一系列形式,使不同地方、不同领域的共同参与成为现实(未来实验室便是提供这种学习环境的典型例子)^[1]。

[1] 布尔迪厄1999年提出“认可语言”作为文化认可的特定形式,证实了在特定空间和位置某些实践的合理性。

在计算机为中介的学习环境（支持未来思考的三大项目—^[2]“追求”、“5的3次幂=创作力”和“超越水平线”）下，团体参与激发创造力的功能并不明显。这个项目提供可供长期住宿的创造实验室（供10到15岁孩子使用）和导师顾问制创造奖学金（提供给16到21岁青少年）。对10到15岁孩子的记录表明，他们需要克服对失败的恐惧和自我意识。年轻人面对的种种挑战和困境，尤其是在运用技术进行创新的环境中，可能会影响那些追求出色的学生对自身的看法，他们渴望在学校里创造性地运用科技（克拉夫特等人，2008）。

全球互联网涵盖了数字移动音乐、社交网络以及现代流行音乐家、DJ和听众之间角色的转换。比如“ccmixter”网站声称自己是“一个通过‘知识共享’（Creative Commons）认证的音乐分享网站，在这个网站上，你可以聆听、混音或者随心所欲地改编歌曲，之后上传你的版本给其他人，供他人继续改编^[3]”。这其中包括来自12个国家的185种声音采样，这些音乐家组成的合唱团可以绕世界一周。《金色之光》（*Lux Aurumque*）由埃里克·惠特克（Eric Whitacre）作曲并指挥，此后数百首个人录制的乐曲被传至YouTube，这充分表现了技术是怎样将我们连接在一起。所以说，YouTube是一个展露才华的工具，在这里可以免费下载音频，不必前往当地参加音乐会也不用付费。

我们都生活在以技术为中介的环境中。手机、游戏机和互联网的应用都见证了在一系列飞速发展的技术的帮助下，声音、视频和讯息的完美结合（白金汉姆，2005）。技术催生了新语言，这种语言将创造音乐描述成以电脑为媒介、以软件为基础、高科技或低科技的、电子数字媒体产品，充分利用了编程、移动技术和互联网，以现场虚拟录制的形式呈现。

在本章前面的内容中，我提到音乐创造力的多元化在实践中有何作用。我总结了具有出色专业能力的、经过各种音乐实践历练的音乐家在特定社会空间进行音乐创造的六种不同方式，为制作和再制作特定风格的音乐提供了基础。如图片9.3所示，六种看法分别是：

[1] 未来实验室(Futurelab)是非政府机构，在教育教学和学习领域发展具有创造力和创新精神的方法，尤其是在数字文化和共享、学习模型、比赛和电脑游戏领域。详情请见 www.futurelab.org.uk。

[2] 追求(Aspire)是创新学校转变的方法，让学生担任研究员的重要角色，扮演当地教学未来。(http://education.exeter.ac.uk/aspire) 5的3次幂=创造力是一所以艺术行为为基础的独立研究机构，以慈善身份支持儿童和青年为生活培养创新能力。艺术家、环境和文化中心协助发展创新价值、性情、关系和环境。这是种将艺术放置于教育未来中心地位的方式(www.5x5x5creativity.org.uk)。超越水平线(Beyond Current Horizons)，是英国教育战略远见项目，包括超过80个研究回顾和社会技术变化和教育证据(www.beyondcurrenthorizons.org.uk)。

[3] 请见 www.ccmixer.org；同见埃里克·惠特克(Eric Whitacre)的虚拟合唱团(www.ted.com/talks/a_choir_as_big_as_the_Internet)。

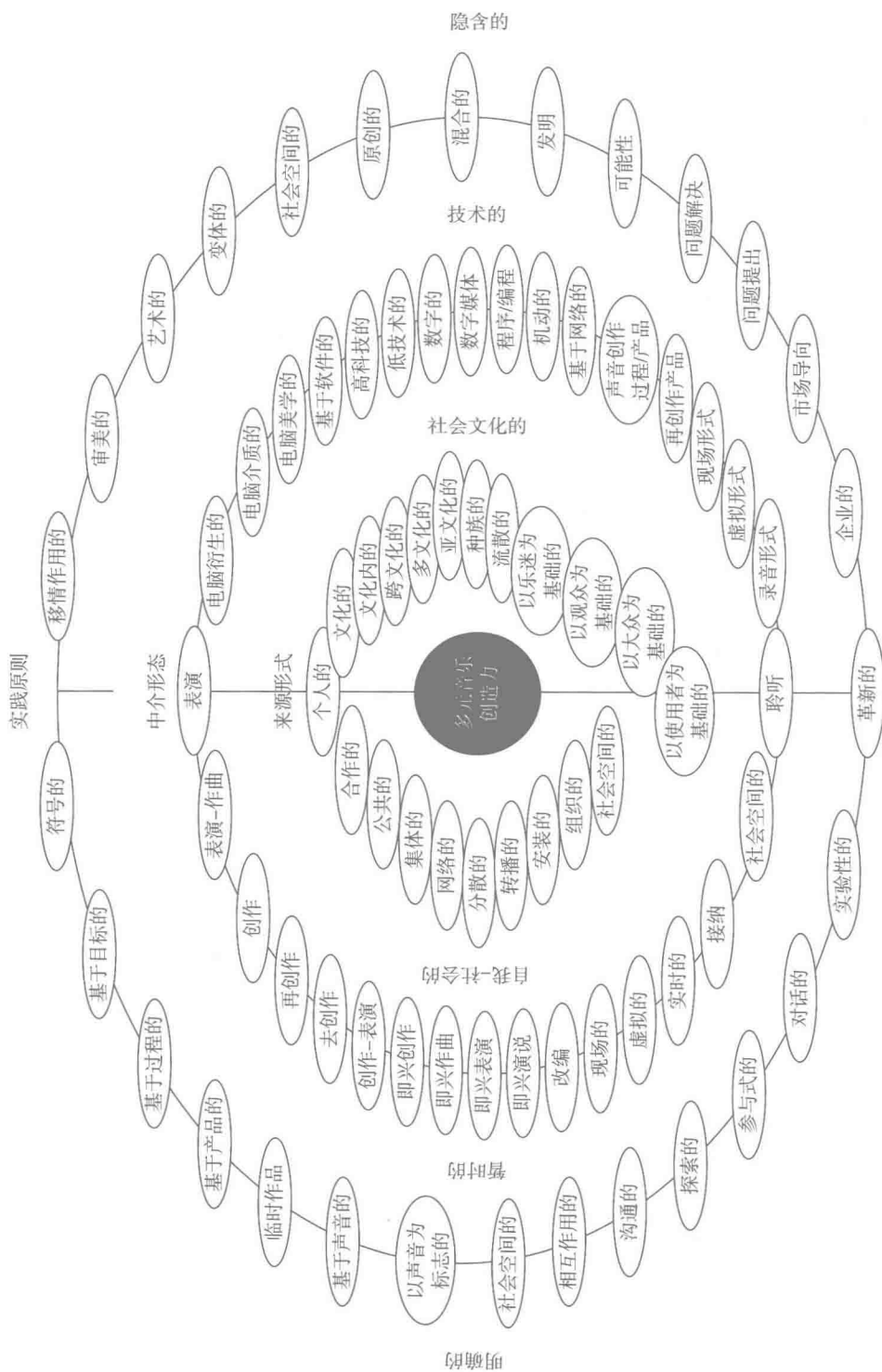


表 9.1 当下世界实践的音乐创造力结构

231

作者身份模式		中介模式		实践原则
自我-社会		社会-文化	时间	技术
原创乐队	个体	歌迷产生	表演-创造	自主产品申请简化和发展
	集体	消费创造		声音标志
	伙伴	亚文化特殊		乐队标志 作品 创新
唱作人	个人（包括自己）	跨文化权威	创作	分享
	协作	相互关系	草拟乐曲	草拟
		听众为中介	改变 表演	跨文化权威 作品
DJ文化	集体	听众中产生	DJ	电脑作为创作办理（布莱克，2007）
	分散	文化特性	重组	电子取样 磨碟 分离 混合 克制
	依靠网络			光盘录制歌曲成为新创造的素材

作者身份模式			中介模式		实践原则
自我-社会	社会-文化	时间	技术		
创作音乐	个体协作	文化特征	创作技巧	电脑中介, 全部或者部分放弃中介符号	象征的
		听众产生	表演元素	个人创作录音	美学的
			即兴创作		试验的
			表演实践		以作品为基础的 作品
即兴音乐	个体	文化特征	即兴	派别间实践	共感
	团体	派别交叉	表演		分享
	协作	音调 and 风格的拼贴	网络		探索
	虚拟	听众中介			互动
	现场				派别间实践
	录制				对话
互动音频设计	个体	文化和全球文化主题	录音室创作	卓越的技术创新和反复技术	互动
	协作团体文化	用户产生的媒体	芯片音乐	用作乐器的电脑	交流
	创新企业文化				创新
	消费创造力				市场导向

多种音乐创造实践的特质

音乐创造力在多个维度上动态互动。结合前面章节中音乐家的描述以及相关文献，本章的最后部分将总结出创造性实践的具体特征。

音乐创造力的特征体现了多个维度的因素。通常，为捕捉音乐创造力的本质，必须尝试创新。特别是很多作曲家的创作原则，不管是明确的还是隐晦的，都是由他们的实践经验得出，也经过了他们的成果，不管是专辑、音乐会还是表演的检验。音乐家通过多种方式对音乐创造的原则进行总结。

原创乐队实践

对于原创乐队来说，专辑来自他们“音乐创作的集体心血”（托因比，2000，p. 46）。基于粉丝的作者身份或者“粉丝的创造力”（维克斯特罗姆，2009，p. 177）能够让歌迷发挥积极的作用，并且成为他们偶像和榜样创造性过程的一部分（班尼特，2001）。粉丝的社会作用对原创乐队的成功十分重要。例如，TFN在音乐会到来之前，或者编辑专辑结构时，通过 Youtube 分享他们的演唱视频，利用博客和推特来收集反馈以修改他们某些曲子。

对歌迷看法、需求和品味做出回应，能够使他们的歌迷以个人形式参与进来。233
原创乐队与更广泛的制度力量紧密相关，这种力量在表演—创作中常常出现。数字技术使得乐队成员自然而然地成为作曲家、制作者和表演者。除了混合乐曲的能力外，原创乐队的发展也体现了资本积累的需要。原创乐队经常以音乐家充满想象力的美感成为流行的领导者。随着集体身份的建立，乐队探索创新实践的想法也不断升级。原创乐队将音乐创造实践与“集体身份”（班尼特，2001）紧密地联系起来。原创乐队反映了年轻人“与时俱进”的特点，即掌握专业知识，这是一种文化权力，一种“次文化资本”。这种知识与特定的社会关系、音乐家代表空间的方式、他们的象征影响力和乐队产生的本地环境紧密相连。更广泛的制度力量成为音乐创作的基础。例如第三章提到的三个原创乐队，他们的经验变成行动的有力模型以及交流与价值的表现，能够规范集体创作实践。

唱作人实践

对唱作人来说，专辑源于个人创造与协作创造活动。歌曲经过加工改编完成，很大程度上依赖作者的表演文化。第四章提及的音乐家案例中，唱作人融合了西方

和非西方音乐元素。唱作人的创作动力来源于自身，他们并不关注作品是否得到好的评价或者能否获得商业成功。个人创造力是由其文艺作品价值而不是商业价值决定的。他们的作品是多种元素融合的结构，因而能在世界很多地方得到广泛快速认可。写歌人的传记则体现了作品的文化意义，其作品在文化层面发挥作用。这些层面相互依赖，帮助唱作人通过跨文化的方式更清楚地认识自己。罗希关于伊朗少数民族群体的文化政策的主张，宣告新的伊朗—威尔士“声音”的诞生。

跨文化创造力涉及到过程、互动和相互关系。在第四章中，写歌人罗希和皮帕展现了特殊又有趣的创造方法，通过打破文化障碍，进行具有文化内涵的实践。他们的实践以接纳、开放和包容为特点，让我们有机会了解文化及文化之间不同音乐文化和团体的价值。作为催化剂，这些文化影响催生了新事物。尤其是通过罗希的实践，我们看到，在重编、融合和删除某些音乐元素以创造新实践的过程中，创造力在性质和内容上是有所差别的。

第四章讨论的说唱人的实践很复杂，不能简单地将其视为单独的共享实践。他们创造的文化空间表明，他们需要在当代城市环境中稳扎自己的根基，探索和反思个人信仰、经历以及自身的创造力。

DJ文化实践

234 知名的DJ和观众喜欢集体创作身份，这是由他们自己的乐队或俱乐部塑造出来的（班尼特，2001）。他们展示了多样的风格，与此同时强烈影响着与其保持亲密距离的观众。DJ使自我和观众的作者身份得到认同。他们喜欢利用现存的素材、录音室产品和分散于全球的虚拟群体及当地群体的参与（通过DJ和听众的亲密互动参与创作），实现音乐解构。实时在控制台上控制12英寸光盘^[1]，通过取样、磨碟、反复和混音程序，DJ集合各种各样的音乐片段，重组音乐。他们利用电子取样技术和磨碟这两种技巧，混合部分或者全部音乐。DJ从音乐库中分解乐曲、混合音乐、刻录定制光盘的方式被称作是“渲染创造”^[2]。现存的录制作品、说唱乐、高科技舞曲、浩室舞曲同时是他们创造性作品的主体与客体——录音成为新创造的原始材料。这种变革创造包括地点身份的构建和个体集体的参与。“空间性”也是决定说唱

[1] 更多讨论请参考查利斯2007年作品，考克斯和华纳2009年作品，戴尔2010年作品。

[2] “渲染创造力”是用于哈特利(2005, p. 166)的术语，来描述DJ如何抓住并取样声音，通过混音来创作崭新并且熟悉的音乐。苹果电脑认为创造力的诗学就是选择和编辑的过程，分解、混合、刻录是关键部分。因为DJ们怀着开放的美学思想，使他们能够自由表演、混合文化材料。

文化的价值、意义和实践的结构原则之一（弗曼，2004，p. 201）。

作曲实践

作曲重在作曲者。文化作品则离不开当时的社会背景。对于文化作品而言，重要的是作品本身，而不是创作背景。我们也许离作品创作的背景很远，但离作品本身并不遥远。如果音乐是协作创作的，创造者或者创造者兼表演者就被赋予了新的身份和价值。因为所有的角色并未集中在某个人身上，而是由演奏乐团中不同的演奏者承担。在听众对作品意义的阐述中，部分意义是由听众自己构建的。“相互作者身份”这一组合概念给“代代相传的表演”这一“传统”的保守理解带来极大的冲击。

以听众为基础的创作实践将作曲家、表演者和听众汇聚到一起。音乐，尤其是古典音乐和实验音乐，不仅可以在演奏过程中发生变化，很多“严肃的”音乐作品也正在被个人版本所取代。为了确定创造力的精确本质，我们可以观察表演、表演—创作，创作，重组，分解，创作—表演，即兴，即兴—创作，即兴—表演和重新改编这些行为模式。

现场即兴音乐实践

现场即兴音乐被视为精致的艺术。它可以产生自我的、声音的和空间的高度意识。这种音乐中也许有一种兴奋感、娱乐感甚至是肢体上的反应。由于演奏需要信任和控制之间的配合，所以信任是很重要的元素。一个观众，无论是消极的还是积极的，都是演奏现场的重要元素。他提供了表演者和观众之间的双向交流。现场即兴音乐是涉及到个体和集体的实践，体现了文化多样性。它既可能是在未经准备的情况下，音调和风格的混合，也可能脱离规范和文化的束缚。这种音乐不需要记 235 谱，不要求、也不需要遵照某种音乐风格的规范。

将手提电脑作为乐器的这一做法突出了数字技术的重要地位。作为音乐家，现场编码者主要在表演中运用电脑编码即兴创造音乐。协同即兴创作和自由即兴创作需要演奏者与演奏会现场观众之间的互动。即兴创作既需要共鸣倾听也需要个人创造力。在音乐创造的互动中，共鸣创造要求演奏者对他人的反应做出回馈——跟着别人的感觉走（克劳斯等人，待出版）。

交互音频设计实践

在电子游戏的设计中，作为针对用户消费的创造实践，企业文化实践必须确保产品的多样性。电子游戏的音频是通过录音室创作出来的，通过电脑运用大量的技术并解决出现的问题。音频设计者的风格和水平正是通过活动互动和音乐交流的方式体现出来的。文化多样性对设计者和游戏公司管理者都非常很重要，因为这表明，产品需要面对全球消费者的需求。组织性资源能够推动企业技术创新，满足市场需求，确保产品得到市场认可。毕竟，电子游戏需要符合玩家的口味。

结语

在音乐创造力的探索中，我们从最持久的设想出发，这种设想基于我们的语言和教育系统中。我们已经发现记谱创作的标志性地位，这种创作中，创作和演奏由不同的人负责。事实上，不管是在世界上大多数传统音乐中，还是在全球化的网络时代^[1]，优秀作曲家和优秀的音乐都不是从正式的作曲中产生的，而是在即兴表演产生的。我们知道了音乐实践是如何成为音乐创造力的源泉的，又是如何与音乐创造力融合起来的。

音乐场域可被分为六大部分：原创乐队创作，唱作人创作，DJ创作，作曲创作，现场即兴音乐创作和在游戏市场上的音频设计创作。专家崇尚将结果与过程、设计与呈现分割开来的社会文化体系，而这些体系与作者身份、中介和创作原则的关系日益薄弱，反而与音乐创造思维联系更加密切。

回顾与思考

1. 在音乐成为一种消遣，处于与学术和教育无关的时代背景下，音乐家了解多种音乐创造力有何价值？
2. 结合自身体会，如何通过强调事物之间的差异和对比，总结事物之间的联系和整体趋势？
3. 布尔迪厄说，实践是“模糊双重关系”或习性和场域之间“无意识的关系”（布尔迪厄，1993a，p. 76；格伦费尔，2008，p. 51）（布尔迪厄和华康德，1992，p. 126）的产物。在特定社会场域内，在当前的演奏实践中，受习性（惯习）和场域内地位（资本）关系的影响，你的音乐实践具有什么样的特点？

[1] 电子科技基于并促进了创造力的分散协作形式。音乐可以是分散的，通过网络从一个创作点到达很多不同地点实时进行传播。



引言

教师的目标是改革教育，也就是要坚持能彻底改进教育过程与成果的价值观与实践。本书中，音乐教育的场所包括专业学校、学院、大学及非正式学习环境。这些场所需要对音乐创造力有更为综合的理解。^[1]要做到这一点，必须要进一步增进对音乐的理解，开发新实践、新教学技术，发展现代音乐领域促成的目的行为新形式，且要求从过去的课程教学转变为支持现代音乐实践的发展方向。过去的课程教学仅局限于关注音乐这一“科目”。这一转变将会对学生及老师产生深远的影响。音乐创造力也得以成为中心焦点，面临变革。

所有音乐教师的目标都是使教育领域的音乐与音乐领域的教育^[2]更为相关，以便增强学生对自身表达方式的信心，赋予他们区分不同类型音乐创造的能力。如果仔细研究这一提议，很快又产生了更大的问题。作为学校、继续教育及高等教育机构的教育工作者，我们要努力做什么？音乐创造力学习过程的本质是什么？我们应该如何为多元音乐创造力制定计划？我们如何利用并区分音乐创造力？教与学不能被强制规定，但是可以遵循特定的教育价值观及原则，这些价值观和原则产生于音乐创造力的本质。我现在开始转向对这些问题的探讨。

[1] 音乐创造力用粗体标出，以示强调，以便进一步说明它是如何作为扩展概念发挥作用的。

[2] 教育领域的音乐与音乐领域的教育之间有重要差别。教育领域的音乐是指把音乐置于“教育”这一最广泛的文化实践背景中，这个背景中有集体（包括课堂、学校等）和社区，而集体和社区中有学校存在。教育则又被置于更为广泛的文化背景之中，在这里，教与学作为一种社会实践形式存在，包含基于社区的学科间及跨学科学习，也就是指了解如何运用参与性方式的过程，这种方式能够激励并促进跨学科学习。而音乐领域的教育有专业侧重点，注重高度分级的、被音乐学科本身制度化了的学习。前者（教育领域的音乐）所设课程的指导原则将集中在多元音乐创造力方面，这种创造力因学习领域的相互作用而产生，蕴含着提供给学习者的各种机会，使他们能够找到自己的优势，并参与为多种形式的音乐成就提供真正挑战和机遇的活动。更多探讨请参见麦克弗森（2006）。

本章中, 我将会详细阐述音乐创造力(概括性地被理解为是实践的合成)的一些教育应用, 展示创作、中介及实践这三个方面是如何从根本上改变音乐教育领域中音乐创造力的利用方式并定期更新音乐创造力的。如何去描述那些有足够实用性、却拒绝思考详细方法的指导纲要, 则成为了挑战。有些教育实践会帮助消除误识(见附录四中探讨的儿童音乐误识), 消除认为所有音乐都只有单一类型创造的这种过时的错误观念。其他这样的指导原则也会挑战特定文化及制度背景下其他的传统观念及音乐创造力在教育领域中的体现。所有这一切都要求文化及创新实践的变革。

这些文化及创新实践构成了建立在全部音乐只有单一创造力的传统观念之上的实践教育。^[1]这并不是贬低传统的教与学实践, 而是从现代音乐及音乐创造力新形式的角度, 促进对教学实践扩展的思考。

本章包括有关音乐教育领域的几篇简述及个人叙述, 能使大家初步了解音乐艺术家的智慧与反思, 更重要的是, 了解老师及学生们的经历, 而这些经历的基础正是对多元音乐创造力更全面的理解。这些简介和个人叙述为以下问题提供了例子: (1) 音乐创造力如何在教育实践中体现出来? 如何对这些创造力进行区分? (2) 音乐创造力如何支撑教育实践? 教育实践就像音乐本身那样多样化。(3) 针对产生音乐创造力的教育领域, 其原理(和规则)如何形成音乐创造力? (4) 音乐创造力如何拥有自己的附属关系及资本? 这又如何影响师生讨论音乐创造力实践的方式及发起的活动与讨论?

从音乐行业及教育领域的音乐角度来讲, 音乐创造力的教学与评估面临的挑战是如何达到制度化社区和教育体制遵循的严格实践要求。在实践中, 这意味着可以采取不同的途径达到同一个目的地。虽然我们需要对特定学术及教育框架内新型音乐创造力的思考及谈论方式进行定位, 却没必要沦为它们的奴隶。但是, 就像我在本书中常常提到的那样, 音乐创造力作为一种不同类型的音乐知识、音乐学习及教学知识中非常重要的领域, 我们需要为其争得一席之地。音乐创造力来源于人们的生活学习实践, 涉及人们对不同形式的创作、调解及实践原则明确或含蓄的评估。

前面的章节中提到了一些音乐家对他们独特而与众不同的实践所做的阐述。比如, 我讨论了三个原创乐队创作流程及排演中的集体创作实践的差别, 以及音乐现场即兴创作中流行的团体创作。在这些现象当中, 创作、中介及实践原则的关键特

[1] 更多关于文化教育实践与定义的讨论, 请参见坎贝尔(1996, 2002)、库克(1990, 2006, 待出版)、福克纳等人(2006)、鲁斯曼(2007b)、萨瑟等人(待出版)、塞夫顿·格林和索普(2007), 以及苏马拉和戴维斯(1997)。

性与共鸣、倾听、感染力及互动的向心性及其重要性联系在一起。我们看到了现场即兴演奏实践、演奏创造力性质的多样性变化。音乐现场解码是一种依靠实时进行的社会计算及算法编程的实践形式。在民间小提琴表演中,^[1]运行规则取决于集体即兴演奏的知识和技巧在“团体内部”的一致性。展示这些实践阐述如何消除传统的单一音乐创造力观点,并重新定义音乐创造力将是一个长久的挑战。

以下三篇简述举例说明了对不同种类音乐创造力“品味文化”的思考方式,并通过以下几点来说明教师教授音乐创造力的方式:(1)教师与学生明确评估及讨论的内容;(2)教师与团体和个人谈论他们自身经历的方式;(3)教师就音乐创造力进行模拟的方式;(4)教师评估所学知识价值大小的方式;(5)最重要的也许是教师如何将自己呈现为听众、粉丝或音乐消费者。在多样化类型的西方艺术音乐、流行音乐、舞蹈音乐或现代数码艺术音乐(如图9.1)中,教师们会关注哪些类型的创造力?

教师们为创造自己独特的课堂学习文化做出了很多努力,“品味文化”的形成或体验并不是无缘无故的。“品味文化”是由音乐论述及音乐创造力在思考并构建概念等方面所起的作用形成的。这三篇简述概述了一些阐明音乐创造中的实践并明确其所属领域的方式:从作品畅销的浪漫主义作曲家,到现代流行音乐艺术家,再到数码艺术及亚文化形式。我们着眼于向自身提出的各种问题、我们所做的各种正式及非正式的评论,与评估以及因预料之外的问题而出现的被认为理所当然的设想。

简述 10.1 全球娱乐领域中流行乐的音乐创造力

麦当娜是作品畅销的现代流行乐艺术家、词曲作家、演奏及录音艺术家、演员及企业家。设想有人要求你阐述一下第一次光临麦当娜在20世纪80年代一次爆满的世界巡回演唱会表演现场的经历。举办地点在足球体育场。她是著名的女歌唱家,用舞曲建立起了麦当娜品牌,她的形象风格完善了这个行业的梦想,那就是创造一种极其引人注目的“产品”,无人能抗拒其熟练的音乐技巧、动人的旋律及时髦的歌词,她确立了持久的事业,提升了个人形象,阐明了其个体及集体性身份的创立及实践方式,且盈利丰厚,远远超出了想象。你的叙述要面面俱到,要详细说明她的品牌、歌

[1] 小提琴演奏,或民间小提琴演奏(也被称为乡村、民间、凯尔特或旧时小提琴演奏、旧时音乐或是因文化或区域名称被人们知晓,如苏格兰小提琴、布雷顿角岛小提琴、乌克兰—加拿大小提琴等)主要基于大不列颠岛模式,是乡村加拿大舞蹈音乐的主要媒介。从跳舞到比赛和演唱会的演奏背景转换对音乐的众多方面产生了影响,就像近些年兴起的正规教育一样(www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=TCE&Params=UIARTU0001206)。

简述 10.1 全球娱乐领域中流行乐的音乐创造力（续表）

唱以及词曲协同创作的技巧，你要仔细回想她经常重新改造人物角色的能力。她可以在不同的、各具特色的形象中进行创造性、创新性的转换，这一过程是确保她明星地位能够持久的必要部分。你思考20世纪80年代的麦当娜现象，回想她的个人魅力、迷人的舞台表现力、性感及创新个性，回想起她的崇拜者们顶着白色假发，戴着50年代的太阳镜，穿着粉红色褶边服装，抓着麦当娜的海报，这在伦敦温布利体育场的77000名观众群中特别显眼。这个场景吸引了一系列主流文化及亚文化，这些文化展示了理解并识别音乐品味与定位之间的关系的新方式。通过从穿衣打扮上模仿麦当娜，粉丝们具有了麦当娜所象征的成功与魅力特质，认同了她表现出来的叛逆价值观，挑战着父母的权威。你很好奇，在流行/摇滚乐演奏及录音领域非常流行的集体创作的录音室实践是如何在麦当娜的集体制作中起作用的，而参与构建像麦当娜这样的“独特人物”的音乐家又是谁。你还想知道，考虑到受专业人士所支持的社会信息、声音制作以及本能演出，麦当娜的演奏有多大部分是贡献给了现场表演，想知道她对风格改变的开放度、她对另一自我的描绘。这种制作有时会略显公式化，并且与音乐和录音行业的市场力量相结合。但是你还是禁不住钦佩麦当娜不断改变其音乐和形象、并在录音行业保持自主标准的方式。很显然，她是一名头脑冷静的女企业家。而音乐制作也是一种集体事业，在这里，发起人、唱片公司、机构、设计师、制作人以及所有参与其中的创造型媒介都被归入文化限定因素及流行音乐领域的社会经验当中。

240

简述 10.2 西方艺术音乐及（误读的）个体天才的音乐创造力

设想有人要求你阐述自己第一次参加大型歌剧的经历。你详细描述了“伟大作曲英雄”瓦格纳的宏大歌剧作品《帕西法尔》。这部作品运用了“整体艺术”（Gesamtkunstwerk）理念，是诗歌艺术、视觉艺术、音乐艺术及戏剧艺术在时间、空间及演出框架下的大合奏。你提供了对剧中服装和背景及“纯”音乐的创作表现力（带来的满足感多于痛苦）的“理想化”描述。你回想起，台下包厢的安排主要是让观众能相互观察，而不是让你去看舞台。所有这些都让你印象深刻。你记起了舞台背景的每一个细节，记起了它的庄严，记起了它展现的不同层次的复杂意义以及作为现场歌剧观众的一员是什么感受。在过去，歌剧包厢只提供给贵族，且严格根据等级分配位置。而

简述 10.2 西方艺术音乐及（误读的）个体天才的音乐创造力（续表）

你花钱买了“包厢”中的位子，你欣喜若狂，只渴望带着敬意去专注聆听。这样一种聆听态度当然很适合“严肃的”音乐，展示了对浪漫主义艺术家的英雄个人主义姿态的世俗虔诚。你想起，权威的歌剧作品让你对如此高水平创造的重要传统感到震撼，这种创造本身就是浪漫主义传统的一项功能。你回顾作曲者非凡的创造力以及对音乐天才的崇拜。你反复思考作曲家与更广泛社区的关系，专业作曲家与“被动”观众以及被历史合法化的一系列演奏实践的分离。你考虑了瓦格纳作品的地位、乐队指挥、管弦乐队、歌剧女主角的固定角色以及他们是如何与传统信念紧密结合的。个人对音乐创造的设想巩固了这种传统信念。你认为你的歌剧知识起到了重要的作用。你讲到19世纪的理性法则和音乐创造法则以及多样化的主观思想。这些思想来源于在永恒不变的文化传统中形成并发展的艺术形式的复杂融合。

简述 10.3 现代舞蹈文化的音乐创造力及俱乐部文化的集体性审美

设想有人要求你阐述自己第一次参与俱乐部文化的经历，描述了解并创造舞蹈音乐的过程，这里的舞蹈音乐由互动式参与、集体性审美以及“共鸣”构成，这种“共鸣”是在伦敦市中心一家俱乐部的硬核电子舞曲中产生的。身处俱乐部空间内，你感到惬意，你能够融进那里的俱乐部文化。现场在黑暗中闪着光，那里的油画中有着初升的太阳及迷幻般的蛇，呈现了一幅梦幻场景。你重述了这段经历。观众群看起来都属于同一类型。他们大多数都穿着迷幻室内音乐风格的服装：T恤、牛仔垮裤及Kicker休闲鞋。你觉得你融入了他们当中。你跟随嘻哈音乐、说唱乐及都市舞曲的串烧跳动。从互联网下载音乐文件，将其混音以后形成新的曲目，这些新曲目在人们生活的音乐社会背景内被概念化，并且可以被获取、分享及评估。而和着这样的音乐跳舞是一件很酷的事情。你邂逅以实践为基础的音乐“节奏”，也就是由录制声音与对话的简短片段组成的拼接音乐，并与之进行互动。你识别出了来自唱片中的音乐片段。这是嘻哈音乐的创新型流程，此流程以技术知识为基础，发生在音乐再制造技术的社会背景下，这种科技使你印象深刻。创作独特的即兴表演时DJ与观众的互动、创作中通过技术手段实现的风格混合、独特的声音、创造力和氛围以及DJ们坚定的价值观，都让你深深地感到震惊。你在不同的房间或场地间穿梭，参与多种不同的音乐氛围。俱乐部呈现了一系列的平行活动，作为俱乐部的常客，你根据自己的喜好自

241

简述 10.3 现代舞蹈文化的音乐创造力及俱乐部文化的集体性审美（续表）

由地在这些活动中移动。依此看来，“俱乐部行为”更像是一系列分散的、暂时的经历，而不是单一性的活动。不同的音乐类型在不同的场地演奏。不同的DJ设计不同的声音特征。有一个咖啡屋里演奏的是嘻哈乐与爵士乐，而另一个房间中人们则在演唱浩室音乐，然后楼上演奏的是混合有迷幻音乐的铁克诺音乐。这给人一种全新的感受，或者说至少是不同的感受。也许这是社会空间创造力的一种乔装，把观众协调地结合起来。大家共享的音乐品味有一种向心性。你热爱这种音乐，并把它叫作“瑞格—嘻哈—丛林爵士乐”。它涉及数字录音和声音存储、多轨录音室的创作及再创作实践、对mp3互联网取样文件下载的利用以及人们愉快地四处分散与他人音乐相互协调的方法。你作为一名消费者，这就是俱乐部现场贡献给你的关键性空间。在决定调用何种音乐、如何实践音乐以及音乐象征内容方面，你可以进行选择。这是创作与再创作的音乐合集、节奏片段及其他录制声音及音乐片段的集体创作、技术中介以及相互协调。这些音乐合集或片段还结合了与其他声音进行现场混音得出的声音，我们从中可以观察到音乐制作与消费的集体性审美（参见福德，2010）。

242 虽然有些人可能会觉得我给出这三种描述音乐创造力的场景（或者像尼古拉·库克所说的“描述性社会互动”^[1]）是以教育为目的的，但它们可以被理解为，通过将其意义与和谐性展现给年轻人的方式，构想并表达了音乐创造的社会现象。音乐创造力对集合在舞蹈俱乐部的“品味文化”及“集体性审美”进行了阐释。在俱乐部中，DJ们灵活运用他们极为高效的音乐创造，带动并维系舞会的进行。音乐创造力还阐明了唤起崇拜创作者的浪漫主义传统的宏大歌剧，以及展现主流音乐行业理想化形象的流行天后的表演。他们展示了社会互动如何模糊了个人与集体创作之间的痕迹与界限。这里重要的一点是，当音乐家的现实实践、没有学好音乐的学生或者干脆放弃音乐教育的人们给出物质形式使许多实践合法化时，过时“音乐创造力”的具体化只为我们提供了一种解释。

在歌剧中有两个方面得到了新的阐释：一是古典音乐行业，二是人们如何通过对天才的主流崇拜把英雄天才作曲家确定为“个体艺术家”。^[2]在主流流行实践集合以及

[1] 尼古拉·库克(待出版)关于描述性社会互动的章节，从社会过程的根植性方面描写了音乐制作的社会性特征，就像爵士乐及自由即兴创作音乐所证明的那样。

[2] 冒着太过普及且可能冒犯爵士乐、民间音乐、古典音乐、流行/摇滚乐行业及公众的风险，我先道个歉。我只是想强调，人们在学习生涯中被迫做出错误的、有限的、随意的选择，被迫去思考他们自己选择的音乐领域的构成。而学习过程要求开放“主流”价值的中间及边缘地带，人们以此为参照，去衡量他们的非主流价值。更多关于价值观的讨论，请参见韦斯特隆德(2008)。

给流行明星最新专辑的公众关注中，有什么可以听决定了人们想听什么，而人们想听什么决定了有什么可以听。这些都例证并促进了混合创造型实践。不同的实践是在不同派别传统（艺术家与观众，演奏者与听众）的亲密互动中以不同方式产生出来的。音乐在协调中介、诠释及互动的持续循环中产生的方式使音乐具有了创造性。

在教育领域，这些不同类型的音乐创造为我们提供了一系列新型方法。我们可以看到，这些方法大大改变了音乐家现实实践的方方面面。就教与学来说，开发音乐创造力的教育含义是什么？艺术家们与教师合作，带来了学习机会，艺术家们认为自己是这些学习机会的潜在接收人吗？如果教师与艺术家合作发展教学实践来支持多元化音乐创造力，会有什么结果呢？行业实践是有价值的典范吗？教师如何回应艺术家实践创造的有意识的惯习（如果有的话）？

在合作教学背景中创建音乐创造力

教学工作可以被认作是基于学科成就（比如学科知识的获取）的行为，是教授教学知识内容的方式。如沃德等人（2004）及亚历山大（2008，2009）所主张的那样，教学工作以教学的行动和思想、观念和理论为基础，也可以构成表演。有的教学方法以学习活动为重点（阿特金森，2002），有的以学习内容为重点（克雷斯，2003），有的则以明确的输出为重点（伯恩斯坦，1996）。艺术家与教师拉近了音乐行业与教育的关系，他们如何在构建音乐创造力的过程中展现自己的教与学呢？

前面的章节详细讨论了三种类型或方面的音乐创造力：创作、中介以及实践原则。这个框架（见图9.2）的一个关键特征是现实实践来源于这三方面之间的相互作用这一概念。我们可以在奇克森特米哈依（1999）包含了范围、场域及人员的体制模式中看到这一点，布迪尔厄（1993c）对音乐教育概念的扩展也体现了这一点，他认为音乐教育包含了一个“有自己的运行规则的独立社会领域”（p. 126）。所以，是哪些实践接受了评估，而后构成了资本，并且影响着音乐教育领域的其他实践呢？教师与艺术家的教学实践要放在音乐教育领域中去了解。

教师常常把他们对音乐创造力的理所当然的设想具体化。这些音乐创造力隐含在儿童和学生有望在特定教学时期（这些教学时期可能会在7岁、11岁、14岁及16岁时结束，在英国被称作“关键时期”）结束时获取并展示的实践与知识中。考虑音乐课程的语言并以此了解哪些类型音乐创造力的发展可以得到促进，这样做具有启发意义，而理解如何制定构建音乐创造力的教学工作，同样有益。有没有着重强

243

调音乐批判意识及反省意识？这样儿童和学生就可以在自身音乐实践与他人的多样化实践及不同音乐文化传统的关系方面，获得更广义的理解。有没有在鼓励探索、生产、设计、试验、决策、解决问题、单独做选择或一起合作的活动之间进行对比？侧重点是放在相互作用的特征上，还是演奏实践上？不同的音乐版本是怎样跨越时间、空间及人物进行接替的？

在学校与社区的参与性活动中，教师与专业艺术家的合作历史由来已久。^[1]他们之间的合作教学实践变化很大。教师与艺术家合作时，依照空间、素材及时间的不同组织性因素，他们常常喜欢在教室内工作。客座艺术家通常采用更为即兴、开放的方法，而教师则通常采用更结构化的创作风格。因此，艺术家与教师的合作关系为我们提供了机会，去观察音乐创造力的创建如何在教育行为中运作。双方如何在客座艺术家易变的即兴方式与教师更为表述性的创作风格之间获取平衡呢？是什么原因使双方从共同教学、独立教学以及合作教学，转变到共同创立一项新兴教学方式？

本章中，我将越过教师与艺术家分离的陈规，呈现两个协作关系的例子。这些关于教师与艺术家合作教学的例子都阐明了他们如何创造“教学空间”，从而产生明显不同的音乐创造。这种产生方式发展了对开发学生创造力有利的条件，比如风险承担以及允许不知道下一步会发生什么这种情况的发生。

以下关于音乐创造实践的叙述向我们举例说明了教育领域不同的音乐教与学实践有着众多可能性。

阐述 10.1 ^[2]

在艺术家多特（Dot）的叙述中，她谈到了自己的实践原则，描述了她教学实践的共享空间，这为教学的对话性即兴创作提供了案例。

多特：我对全面创新型教育这个观点很感兴趣。工作中，我明白这样一件事，那就是根本没有正确或是错误的结果之分，甚至连答案都没有。我想要支持年轻人的创造力，而不是迫使他们去这样做。通常情况下，我会通过一些活动来开始我的教学，这些活动具有开放性，允许学生探索众多可能性，可以公开表达想法。我们通过这种方式来展示协作行为以及我们对自身创造性教与学的探索热情……任何事

[1] 更多关于教育及社区背景下的艺术合作的讨论，请参见博纳德和玛多克（2007）。还有博纳德和怀特（2008）、科莱等人（待出版）、拉比达基等人（待出版）以及普林格尔（2008）。

[2] 有关这一合作项目更为详细的讨论，请参见博纳德和斯旺（2010）。

情的发展都是有组织的。我不会去制定详细的计划，但是我会与老师进行长时间的规划会议……在开始一个项目前，我会花大量时间观察老师参与其中的课堂实践……我们互相观察。这对我的工作有帮助……我会按重点整理好学生的观点，然后想办法让学生参与，让他们提问题，开启探索过程，我尝试发展一种不固定的反省实践，这有些像研究你自己的实践。我鼓励学生承担风险并演奏，期望学生能为自己所做的事情承担责任，这很关键。我让他们都参与观点与经验交流，老师也是如此。我不是去教学，而是去分享。在与老师的会议中，我们会交谈很多，相互协作……这样能在演奏之前或演奏之中帮助分享负担与压力……而会议之后，我会花大量时间充分讨论哪些是有效的，哪些是无效的。会议开始的很长时间之前以及会议刚刚结束之后，我们还有很多扩展性对话。我很重视会议期间与老师的共同对话……我喜欢探索双方的教育领域……分享教与学的空间。我觉得学习者们通过学生与老师的交流与合作增进了相互之间的了解。对我来说，重要的是，大家要参与并反思创作过程，而且要参与反思的过程，要鼓励老师与学生清楚地表述他们的观点，共同演奏。这个空间是开放的，老师与学生可以互相学习……这种方式开放了界限，架起了桥梁……从而更具有开放性、支持性。

就像在其他研究（记录了艺术家们对自己艺术性实践及教学的阐述）中所发现的那样，多特认为，这种合作关系能够奏效的原因是老师与学生之间的协调与持续对话，另外还因为它提供了思考的空间与时间，并扩展了观念，提供了准确的反馈，以及采用了延展的方式，而不是试图强迫学生接受音乐创新取决于个体创作天才的自我表达这样一个浪漫主义原则，而天才必须拒绝遵守已确立的规则（基于工作的实践）。这些实践中共同因素还包括让学生在真正的合作伙伴关系中参与创作、选择、调解，更重要的是，形成创新型行为模式。

教师约翰回顾了实践与任务的调解。这不仅发生在艺术家与学生之间，也发生在艺术家与教师之间。

约翰：对我来说，与艺术家合作意味着这么几件事。其中重点之一就是观察并尝试模仿他们不同的工作方法，在艺术家与学生们一起合作的过程中，我学到了太多东西……我不希望他们来了以后，教课，然后离开……在一堂课或一系列课程中，我看到艺术家在决定进行任何任务及活动之前，会调动学生探索自身想法。任

务决定以后，学生们会进行富有想象力的即兴演奏，然后会创作出一些东西作为回应。艺术家与学生们以不同的方式进行合作，为承担风险创造安全的空间。另外一个重点是有关学生的。我正努力成为一位对观念做出回应的老师，就像学生们那样，提出观点并把自己的思考与大家分享。但是放弃控制是让我最挣扎的一件事，就像是从头开始学习怎样教课一样……站在一旁，只让学生们演奏，不会中途打断他们，不会进一步指导他们如何用最佳方式解决问题或告诉他们更自然的“正确”方法……学生们会思考自身的学习以及自身学习者的身份，我也是。但是作为他们的老师，我把自己的实践摆到台面上，自发地与艺术家分享。在工作中我学会了这样一件事，那就是没有正确或是错误的结果之分，甚至连答案都没有。我学会了用更为积极的反应方式去支持年轻人的创造力。就像多特一样，课堂上我会先进行预热，发布一些有众多可能性、可供学生探索的开放性活动，允许学生公开交流观点。跟多特不一样的是，由于目标设计与测验的持续紧张状态，我会写详细的计划，但是我从多特那里学到了如何最大程度地解放自己、平衡念稿与脱稿上课的教学方式并顾及学生的需求，这些是通过将管理方式中的不良因素降至最低，并让学生定期参与艺术冒险而不用担心“出错”的方式实现的。

这里展现出来的，是艺术家倾向于从与教师不同甚至有时对立的角度来阐述自身及音乐创造力的本质（普林格尔，2008）。艺术家常常拒绝把自己的实践描述为教学。相反，他们经常从构建音乐创造力的立场，把自己的教学实践描述为对话性即兴创作与固定计划、曲目及惯例之间的博弈，他们的实践服从于高水平的实时决策。在课堂及教学流程如何正常运作的相关问题上，教师与艺术家就时间、空间及资源的利用方面有不同的观念，在协商这种紧张关系的过程中，教师与艺术家都会经历不确定及不适的阶段，这是很常见的。

阐述 10.2

本段叙述阐明了一个不同的音乐创造力观念，其中包含了对个体表达与质询的承诺与关注。教学工作采取了不同形式的创作、调解及实践原则。一位艺术家在一项艺术家领导的项目（在一学期的时间里开展了10场讨论会）结束后参加采访时，讲述了他在学校工作过程中经历的紧张状态（特里安塔弗拉基和博纳德，2010）。这是为了说明两种相互抵触的行为——高风险测试与给予学生创作选择的重要性——

之间的紧张关系：

对我来说，重要的是我对艺术创作的要求：冒险、质询、挑战现状、打破规则、思索、打乱、冲突、不适以及震撼。这些原则覆盖了我在校的教学实践。对于参与不确定的艺术创作过程的人们来说，紧张与风险显然是存在的。在休息的空隙，批判性地反思学习内容、学习原因、学习方式以及如何与学校老师和学生合作，其结果是很复杂的。鼓励学生培养思考能力可能会引起他们的质疑或挑战自己老师的价值观与实践，这样的话，教学行为就被认为是颠覆性的。但是我对这种颠覆性创造力没有意见。你需要沿着正确的道路行走，这不应该但却常常致使我在专业工作以及教育合作关系中进行妥协。处理相互抵触的优先事件是很棘手的事情，这可能意味着我取得的进展很容易就会丢掉……有时候你只需要让学生找到位置坐下，并花时间去思考，要具有试验性及探索性，研究不同创作实践及即兴创作实践之间的关系，通过主动思考试着减少已察觉到的风险，鼓励学生们一起思考可选的方式，而不是只追求一种解决办法。认识到喜欢莫扎特、凯奇、巴赫及施托克豪森这一事实所起的作用很重要，还要意识到历史上音乐品味的潮流，甚至历史上业余音乐爱好者所起的作用不亚于重要的作曲家及专业音乐家……我从不畏于与学生分享自己的看法和经历。但是老师却不太欢迎这一做法。有些老师就是不能脱离说教式的教学，结果导致无法探索出一条道路或是讨论每个人的思想活动。所以，老师成了信息的提供者，或者是成了像警察那样维持秩序的人，更甚者，只强调业余实践的潜力。

与她一起合作的老师曾经习惯于非常严谨的、遵照教材的教学方法，她甚至把自己的实践比作是“精心策划的行为”。她与艺术家合作时，这样说道：

关系紧张是肯定的。我们没有时间建立起任何关系。他们指导学生的方式很自由，带领学生走在一条非常不同的、方向不明确的学习道路上……他们采用的是与我大不相同的计划模式，而且，实际上……在一些我认为没有必要的对话上浪费时间……这带来了紧张感与压力感，对一些学生来说是很大的考验。我们没有时间一连几个小时坐在那里进行讨论。他们似乎不知道教室、课程及其结构是怎样运作的。没有这样的时间或是课程机会可以给予教学者充分的自由，让他们以如此充满感情的方式去工作。我站在一旁，不参与……我不喜欢被放在那样一个位置上，所

有的眼睛都盯着我，而且我还要随时准备恢复控制权及维持秩序的行为……我可以了解为什么有些学生很受困扰。这种教学方式对一些学生来说非常不稳定……如果课堂任务明确性低，学生的自信心会遭受严重的打击，因此这样做是很有风险的。我不得不向一些学生提供帮助，向他们明确展示如何去做，这样学生就可以达到我们都能接受的设定标准……但是艺术家们不接受这种做法，他们明确表示，这些分歧是不可能得到解决的……我们没有时间去进行详细的讨论，没有时间去适应他们的节奏，而且我觉得我没有分享什么掌控的权利。他们都很有才能，但对我来说，没有任何关键要素明确了创造力的教学。我喜欢事情都在掌控之中，上课应该是一件“精心策划的行为”。所以到了最后，我既没有时间也没有精力与艺术家们去进行讨论了。

艺术家与教师合作过程中产生的教与学可以很复杂，能导致自信冲突及权力斗争（在以权力为基础的关系中），某些情况下，控制权会让给那些持有有价值观点的人。艺术家明确坚持采用流动的教学方式，而教师则常常扮演说教者或警察的角色。普林格（2008）和伯纳德（2011a）提出了类似的观点：艺术家可以采用创新性及实验性的教学方式，因为他们通常不受课程限制的影响，而教师则不然。所以把音乐创造力付诸于实践不是七日创世般的奇迹，不是速战速决之事，也不是音乐领域出现的所有痛苦和困难的万能药。这是一个潜在的长期过程，需要先采取一些小措施，从根本上转变音乐教师在如何教授音乐创造力以及使其概念化方面的看法。

总而言之，在教学合作关系中实现即兴及表述性创造力形式的方式包括：

- ◆ 用充足时间对体现音乐创造力的新兴教学实践及相互作用的、参与性的、探究性的、试验性的以及企业性的特性（实践原则）进行批判性反思；
- ◆ 留出足够时间让学生们多讲话，大多数讨论要发生在学生、教师及艺术家之间，思考不同的音乐创造力合集，如即兴表演和技术调解，这是讲课的重点；
- ◆ 模拟运用多种音乐创造，把教师和艺术家的观点传达给学生；
- ◆ 留出时间准备扩展性的规划会议，思考要教授的内容以及如何围绕有限的有力观点组织教学内容；
- ◆ 模拟一种教室精神理念，鼓励教师、艺术家及学生经过思考后回答有挑战性的问题，而且要不惧怕失败；
- ◆ 构建音乐创造力的教学实践，包括灵活思考、风险承担、自由发表意见以及专业创新，并举例阐明即兴创造力形式所具有的内在自由。

用数字科技培养音乐创造力^[1]

试想一下,如果我们在音乐教学中采用一刀切的教学法^[2],而这种教学法又是建立在创造力、对科技的使用假设的基础上,那么,我们就不要期待创造力和科技的结合会有任何用处了。事实上,创造力和科技的妙处就在于各有特色。创造力是一种内部策略,而科技则是一种获取音乐知识、技巧的外部策略。音乐教师意识到这一点后,就会在不同的教学阶段采用相应的手法。

反之,形式多样的音乐教学能处处激发出创造力和灵感,如果将其与科技紧密结合起来,那么音乐教学将呈现出多种不同的形式。教学法的演变过程虽然缓慢,但依然能够被察觉,音乐教育家们已经采取新的战略,而不再局限于使新工具“适应”当前的工作方式。更深层次的音乐学习将与创造力和科技这两个相互联系的工具密不可分。教师和学生运用这些工具来进行教学,为音乐的创作、成型、接受、消费创造机会。在这种情况下,学习的目标就取决于学生在多大程度上愿意投入到音乐学习中、希望使用什么样的学习资源,电子教学和电子沟通将成为提高音乐课堂上创造力的方法。当前存在多种艺术参与方式,在适应性学习环境中也有了更多使用多媒体的机会。这些丰富的资源能够激发、增进参与者之间的思想交流和互动。无论是在家里还是在课堂上,多元化网络都能使全球性的互动交流得以实现。

当然,教学方式多种多样,而不仅仅限于简单的二分法教学。然而,二分法确实强调了教学中创造力和科技的固有联系。进一步发挥音乐创造力,进行形式多样的音乐创造实践,这种做法有助于推动利用电子网络、多种学校和社区的数字应用工具,来进行实时的网络即兴创作。以新型互动式音乐创造力为特点的音乐教学活动,运用了联网计算机和由布朗及其同事(2002)开发的软件Jam2Jam。这些互动式音乐创造力与行业标准生成工具和项目紧密结合,激发出新的创造力,为运用纯声乐器或电子乐器的现场演奏增添了新元素。正如许多DJ艺术家(第五章)在与观众互动交流中营造“舞台”“气氛”“氛围”一样,新科技(包括硬件和软件音乐系统)能够进行交叉实践、文化和次文化的实践,类似于DJ行业中解构和重新建构的音乐创作实践(参见布朗和迪龙,2007;以及菲尼和伯纳德,2007)。

进一步来看,我们发现音乐创造力和科技不是同步关系,也不是竞争关系或根本无关。增加音乐教育领域“创造力教学”的说法,让教学和教学变革受到了前所

[1] “科技”是一个包罗万象的术语,包括了新技术的使用;新技术的使用、数字工具、互联网以及音乐教室里基于计算机的科技。

[2] “教学法”是一个包含对教授和学习是如何进行的专业判断。

未有的关注。教育和科技中的音乐并不总与教师们同进同退（凯恩，2004；梅洛，2001；萨维奇，2002）。作为音乐教师，我们总是设法赶上音乐科技领域的变化速度。同时，我们所教授的学生通过科技来思考他们的音乐世界——例如，下载音乐、共享资料、在家用台式机上使用方便的商业软件制作音乐。这对教师们运用音乐科技的想法带来了挑战：1. 如何才能跟上年轻人使用音乐和科技的步伐；2. 如何才能从学生和教师的角度，了解运用数字科技进行音乐教学的过程；3. 如何通过使用科技，采用具有创造力的手段进行音乐教学；4. 如何形成一种相互鼓励、充满潜力的学习环境，同时达到特定的标准。

248

麦克·查理斯（Mike Challis）是一位自由作曲家兼教育家，他用科技在多种场合中进行创作。他在学校、监狱、社区都曾任职。麦克使用另类作曲法，为DJ领域创作了多首歌曲。这种作曲法在许多年轻人（尤其是男生^[1]）中深受欢迎。麦克对合作作曲、演奏—作曲形式、科技的使用、现场混音等等有很多独到的见解，这些都是基于具体实践和在学校进行重新创作的创新实践。

阐述 10.3

同时教授所有中学生DJ十分困难，因为这是一项需要个人亲自实践的工作。很幸运，我在学生推荐单位（PRU）里只需要教授一个、两个甚至三个学生，与此同时我还可以从事一些其他的工作：我拥有一个录音棚，里面有麦克风，可以进行音乐创作，也可以在录音棚里聊天。我曾在监狱和其他地方与一些DJ（如最近的合作对象麦基·玛塔拉）合作。麦基是位很有头脑的音乐人，经常与其他音乐人进行合作，教授节奏机和搓盘技术。我的观点是，在学校里，混音是一项比较棘手的工作，要想娴熟地控制唱盘，必须一边专注地听现场的声音，一边调节耳机的音量，而DJ总是喜欢将音量调到很大。我有一个较小的教室（6米长，6米宽），离别人的工作地点很远。DJ能够听到耳机里的声音，但学生不一定能听到。我通过嵌有两个唱盘的调音台来进行混音，然后通过扩音器将声音传输出去。同时，我也能够操控第三个频道，它可以将CD台或计算机的乐曲进行混音。好用的唱盘是非常必要的，一般来说，价钱越贵，买到的唱盘质量也越好。不过，皮带传动台是不可行的，需要使用直接传动的平台。一套高质量的传动设备至少要花费600英镑，调音台则另需花费100~200英镑，再加上耳机、扩音器和黑胶唱片（每个约6英镑）等花费。好

[1] 更多讨论请参见菲尼(2007)和伯纳德(2007)。

的黑胶唱片品牌有红眼唱片 (Red Eye Records)、朱诺唱片 (Juno Records)、难以触碰唱片 (Hard to Find Records) 等等。后两个唱片都是极好的唱片设备,可以在网上看到其产品目录。我在PRU的时候使用真正的黑胶唱片,麦基则使用一个叫作Serato的搓盘软件,这个软件可以在计算机上播放所有有时间记录的塑料唱片。Serato是个非常灵活好用的软件,用可视化的方法教授节奏机的使用。我发现了一本叫作《如何成为一名优秀的DJ》(布劳顿布鲁斯特合著,2002)的著作,对教授打碟非常有用。我也经常把这本书借给学生们,他们对此也十分热衷。学生们虽然也有朋友教他们打碟的诀窍,然而,对于所有乐器而言,最重要的还是抽出时间去练习、去磨练技巧。从这个角度来讲,学生应该在打碟的学习中投入更多精力,就像那些想学打击乐器的人一样,这样才能让自己的技巧更加娴熟。

有一些因素可能会促使教师改变教学实践。许多学生都指出了学校和教师方面存在的缺陷,以及工作地点的实际限制(参见查理斯,2007;韦伯斯特,2006)。要想完善以科技为基础、融合创造力的音乐教学实践,所有相关人员必须进行多重实践、跨越界限、合作交流并挖掘音乐创造力。同扩大课程范围、完善课程评估的需求一样,音乐教师要想成为灵活的学习榜样,就必须研究如何在音乐课堂上有效地运用多媒体,对教学产生积极的影响。在这些问题上,研究者、从业者和音乐家的角色也十分重要。通过周期性实验、评估及改进,音乐创造力与知识的融合为我们提供了音乐创新的指导性原型[参见麦克·查理斯,2007,及创新型“音乐未来”项目,此项目目前在英语学校已颇有名声,并在格林(2008,2010)对非正式学习的突破性研究中获得了理论上的论证]。

研究也表明,科技深深地植根于现代年轻人的音乐生活里(福克斯泰德, 249 2006)。例如,互联网是年轻人的新天地,为他们带来了各式各样的社交空间。许多年轻人同时也是音乐科技、大众传媒和产品科技的高端使用者和消费者。他们常被校外的数字音乐文化所鼓舞。^[1]他们在家庭和社区受到的熏陶和影响给教师带来了新挑战。一方面,与技术融合的创造力对音乐老师传统的教学实践带来挑战,另一方面,这种创造力又能够使音乐创造力在实际中变得多元化。

网上丰富多彩的多媒体资源以及音乐创造力不断变化的特征正在改变教师在教学中使用数字科技的方法。在正式与非正式学习情景中,多样音乐创造力与科技手

[1] 这并非是一个经实证得出的研究结果。在定义一代人时,我们需要尤其谨慎。以我在学校教学的经验来看,学生使用iPod播放器和手机,并不代表他们会运用科技来创作有创造力的声音。

段的关系改变了人们眼中的文化资本和社会资本。这些实践在特定的空间地点和次文化中得到认可，并在边缘次文化实践或以校园文化中的极端个人主义的形式，通过年轻人表现出来。

我们知道，学业表现不佳、退学以及对音乐消极的态度已经被视为音乐教育中的负面现象。老师被迫接受这样一个事实，即他们并不是百科全书，也不是音乐知识的代言人（皮兹，2005）。我们也意识到，科技面临如下挑战，包括：1. 如何增加家庭中数字音乐相关知识；2. 如何在中学音乐课程中，将科技看作必需因素，而非“增加性”因素；3. 如何将科技放在与创造力同等重要的位置，而不仅仅是传统上“服务于”创造力的角色；4. 如何运用科技为课堂增加“真实”体验。以上几点都强调了校园音乐以及音乐教学方法千变万化的性质。我们理解不足、需要深入研究的问题是如何定义音乐创造力和新科技之间的联系，并使之理论化。我们需要新的教学方法，来探索对音乐创作实践的新看法，提升教师的专业能力（更多详情请参见韦伯斯特（2006），菲尼和伯纳德（2007）的行业研究）。

在家庭和校园两个不同的环境中，青少年会经历地点和归属感的改变。新科技在音乐学习和课堂教学中的运用以及学生在家里使用科技产品的方法会影响教师的课程设置、课程讲授等一系列问题。新科技和创造力持续不断得到普及、接受及被实践的方式也突出了关键行业报告与材料及其推广的重要性。于是产生了下列问题：在课程大纲里，我们应该把科技放在什么样的地位？应该处于核心地位吗？应该将其作为科技型课程、音乐科技课程还是以科技为媒介、以音乐创造力为核心的课程？何时以及如何正确地使用科技，提高DJ搓盘技巧、改善音乐创造实践？

简述 10.4

教师、音乐人兼研究者皮特·戴尔（Peter Dale）^[1] 分享了他的创新实践：通过DJ台，把原始音乐素材改造为DJ音乐，并将其作为一种教育实践。他对教学和搓盘学习的主要观点是变革音乐课堂的教与学。

[1] 这一头衔是与皮特·戴尔通过电子邮件讨论了DJ、喊麦及打碟工具对学业不佳、愤世嫉俗男生的影响后得出的。皮特在英格兰东北部一所充满社会问题的内城区学校担任了多年的音乐学科带头人。在此之前，皮特在多个地下朋克乐队表演，并拥有上世纪90年代一些著名“另类摇滚”乐团（如音速青年（Sonic Youth）、免下车乐队（At the Drive-In）和弗格齐乐队（Fugazi）等等）的支持。与此同时，他还创办了名噪一时的DIY唱片公司Siampt。他拥有文学硕士学位，最近还在纽卡斯尔大学（Newcastle University）获得了博士学位，博士论文题为“任何人都能成功：论朋克的历史及赋权的政治”（*Anyone Can Do It: Traditions of Punk and the Politics of Empowerment*, 2010）。

皮特：“有些学生对学校音乐课持矛盾看法，困扰他们的只有一个问题：他们缺乏音乐天赋。还是说缺乏动力？不管怎样，八年来（偶尔）运用DJ打碟台进行音乐教学的经验告诉我，打碟台让年轻人（尤其是愤世嫉俗的年轻人）充满动力。这种动力不仅仅让他们开始倾听用于混音的唱片上的舞曲。我发现，DJ能够激发学习者去掌握与音乐相关的很多知识。在我攻读博士学位期间，我研究了是否“每个人都能在音乐上有所造诣”这一课题。表面上看，任何人都可以做DJ或主持。然而，在我的博士研究中也提到，不管是演奏者还是文化消费者，我们总是喜欢去膜拜那些成功人士。在我的音乐教育中，我也发现一件奇妙的事情，那些愤世嫉俗或被视作“差生”的学生在DJ和主持中展现出了极大的才能。或许我们可以说，这种形式的课堂音乐教学能多多少少体现一种公平，让所有学生都有机会展现自己的才能，即使只是偶尔几次。我建议在课堂教学中教授DJ打碟的第一步就是将“作曲”一词抛在脑后。

有经验的DJ会营造一种氛围，或许只有20~30分钟，伴随这种氛围开始即兴打碟（在我的课堂上就很常见），便是混音创作。但是，我比较推荐用演奏代替创作作为打碟的“第一步”。准备两个唱盘（或CD播放机，有人告诉我CD播放机操作更加简便），然后思考下列基本问题：为什么唱盘上会有沟槽？总共有多少个沟槽？（正确答案是两个——一面一个）那些嵌在沟槽里的东西叫什么？等等。当唱针慢慢移动到针槽时，我开始将它来回滑动（也就是“搓碟”）；我发现，在这时候学生会被发出的声音所深深吸引。我会找一两名学生志愿者来试着进行搓碟。我通常用皇后乐队吉他伴奏的独唱“我想获得自由”（*I Want to Break Free*）或奥齐清唱黑色安息日乐队的“战争机器”（*War Pigs*）这两首，因为独唱能让初学者意识到他们反反复复听到的是同一种声音（同时，那些常常抱怨说讨厌舞曲的愤世嫉俗、冥顽不化的学生也会被黑色安息日乐队的音乐吸引）。

再来看看混音器，学生展示有时可以创造出混音奇迹（比如，对学习DJ的新手来说，奥齐大声嘶吼的硬核舞曲比较容易上手）。如果有硬核舞曲喊麦的热衷者（在一所现代的英国内城区的学校，其实是很有可能的，）你也许能找到人来进行舞曲喊麦，或者进行混音。当然，前提是要有DJ混音台和合适的黑胶唱片。前者从文体商店中很容易买到，而黑胶唱片则可能需要向学生请教（如果有发烧友的话就更好），从网上购买也许是最好的方式。

对于音乐和这些音乐器械中可以为课堂带来什么这个问题，我想，我们学到了重要的一课：在一些场景下，学生们比我们还了解音乐——承认这一事实是非常难

能可贵的，因为当学生们意识到他们中间有人比老师的DJ技术更高时，学习氛围就能够得到改善。音乐教室也会变成一个危险的地方，就像我刚刚谈到的那样，也许这种公平的效果只能持续一小会儿。同博士论文一样，我在这里也引用了德里达（Derrida）对公平的阐述：建立在“困惑”（因此需要做出判断）基础上的一种可能性（或许是一种“不可能性”）。换句话说，对德里达而言，“或许”一词就是公平的条件。以德里达的观点来看，公平等于“平等”或完全的相互关系，因为公平不可能是绝对的。在博士论文中，我认为音乐有时能促成某种感觉的产生，这种感觉也许就是德里达所指的公平。在我的课堂上，当学生们占据主动地位时，当我从学习如何打碟到学习他们如何进行喊麦说唱时，公平也许就出现了。也许公平是绝对的或将公平写入法律的想法不仅很天真，而且与德里达的理论相悖，然而，正是这种课堂关系，这种打碟和DJ的过程，让校园环境里的音乐才显得可贵。

很显然，提高音乐课堂或高等教育机构中的学习效率，需要学生和教师创造力的有效结合。传统教学需要通过反思本领域的情况，反映真实世界的实践。

如果我们想进一步探寻教学的新思路——如何根据学生的需求形成社区参与的局面，以及地方社区和全球社区之间的联系——我们就必须对扩大教学环境这项举措进行再三思考。我们知道学生、教师和艺术家是如何共同学习的，也了解应在什么时候、什么样的情况下将科技和教学结合起来，融入到音乐创造力中。

跟几十年前的教学环境相比，案例中的音乐课堂也发生了很大改变。支持教学创新的综合普遍的网络被保留下来，并形成理论体系（洛瓦和迪龙，2006）。在音乐教育中，很多研究已经发表，探索了运用媒体音乐信息的可能性（S. 迪龙，2006）、原本并不熟悉的人之间互动与合作的可能性，以及在适应性教育环境（这种环境能促进创造性音乐活动的产生）使用数字联网科技的可能性（鲁斯曼，2007a）。

我们知道，科技与创造力并不需要同步发展。索美柯（2000，2007）认为，数字科技能够将不同的社区联系起来，为创造力提供更大的空间，例如，数字科技使一些学校能够和其他的个体艺术家、艺术组织、学校和大学等建立起合作伙伴关系。作曲家、演奏家、听众和艺术家为教师带来了新型的互动方式，拓宽了互动和展示的空间。这让人们能够更多地实验、创新、冒险，并缩小校内外学习环境的传统鸿沟（参见莱贾德，2006）。

作为新型的学习环境，互联网促使一些机构开展科技型学习模式。例如，联合

委员会(The Associated Board)最近建立了一个免费创新的网站: www.soundjunction.org。该网站包含一系列探索、发现和创作音乐的工具,打破传统音乐实践的界限,使创造力和科技得以结合起来。另一个致力于通过创新科技实践激发创造力的学习环境是声音明信片(Sonic Postcards)^[1]。这是一个由声音艺术网络(Sonic Arts Network)策划并发起的国家级教育项目,通过互联网(www.sonicartsnetwork.org)推广、探索声音的艺术。声音艺术网络对新媒体技术的运用为教育作出了杰出贡献,因而荣获2006年新政治家新媒体奖(The New Stateman New Media Award)。声音明信片之所以能够获此殊荣是因为该组织通过有趣而富有教育意义的实践,帮助学生学习新媒体技术。声音明信片以网上作曲、与其他学校交换声音明信片的形式,帮助来自英国各地的学生探究并比较当地的音乐环境。它体现了数字科技与人们生活的互动,能够影响小到一个社区,大到一个国家。这也是科技的用途所在,它扩大而非强化了传统模式。

学生能够运用学习多种形式的音乐,例如在城市的舞蹈俱乐部中,他们扮演DJ和观众的中间角色,通过混合不同风格的音乐,产生新型的参与式创造力,也能够了解音乐创造力的多种形态,例如由作曲、即兴创作和演奏方式所表现的创造力。他们学会了如何颠覆传统和形式,惹怒音乐经典的捍卫者——也就是权力与资助结合而形成的、经过沉淀的、成系统的、有支柱的单一音乐创造力体系,这种创造力理所当然地被人们奉为了经典。创造力的社会分层,尤其是在网络时代,逐渐模糊了传统界限;同时挑战了创造力的传统定义和对个人演奏质量单一、固定的评价标准。随着音乐风格的混合,我们发现音乐产品的产出和消费恰恰是通过舞蹈、人体和舞者情感,对重复的乐章和乐句进行了混合重组。同样地,在数字音乐家专注于算法作曲^[2]的数字实验艺术音乐中,就像我们在第7章看到的“现场编码”流派一样,音乐素材的来源变得尤其灵活,一首乐曲常常成为了另一首作品即兴创作的素材来源。

同时我们也看到,经过网上流传,音乐在很多地方俱乐部中通过DJ的改造,被重新演绎组合。网络的运用逐渐渗透到校园中。科技的功能已经不仅限于信息检索,现在已逐渐被用于传达意义、实现互动,开始对互联网科技进行重新定位,努

[1] 英国的各大学校都使用了 Sonic Postcards,它鼓励学生积极参与到其周边的音乐环境,并创造性地使用信息和通信技术。该网站(<http://soundandmusic.org/projects/sonic-postcards>)由学生创建,上面有许多声音明信片,包括学生的作品,如电影、艺术作品图片、创造性写作、项目概况、教师资源、出版社和合作信息等等。

[2] 算法作曲或音乐“现场编码”通过计算机探索抽象作曲方法的工具,对科技,尤其是数字科技,进行了创造性地使用。更多关于音乐现场编码和其他音乐教育科技是如何改变教学与学习的信息,请参见马萨诸塞大学(University of Massachusetts)艾利克斯·鲁斯曼(Alex Ruthmann)教授的博文,www.alexruthmann.com/blog/。

力克服年轻人、风格及音乐品味之间不一致的问题。技巧的分享和转换应成为数字科技创造力的明显特征。要达到激发音乐创造力的目的，关键是要改变当前的教学实践。在与其他网络使用者、艺术家或实践者的合作中，要想有效地运用科技，我们必须首先解决以下问题，例如：

◆ 资源与合作应该达到什么样的水平？是否应该在课程设计、小组教学、资源合作开发和学生资源共享等方面开展合作，以便使科技在音乐创造力的开发中发挥最关键的作用？与主流音乐产业中创意相似的学习过程是否应该包含其中？

253 ◆ 通过科技开发音乐创造力的学习过程是什么性质的？为了从自我—社会、技术和时间三个维度开发音乐创造力，我们应该做哪些准备？

◆ 随着科技的作用，个体、合作和集体创作的界限会发生怎样的改变？科技的出现是否会改变教师的作用？

◆ 随着数字化的音乐和网络运用，课程和教学安排应该如何作出相应调整，以便更好地利用全球范围的虚拟社区和地方公众资源？

◆ 数字科技是如何改变音乐创造力评估的性质的？音乐创造力能彻底改变评估活动吗？

在儿童学习环境中培养音乐创造力：不同形式的创作

接下来，我将介绍一下儿童对作曲的描述：通过观察一组12岁儿童（“音乐创造者”声音俱乐部的成员）的活动并聆听他们对自己作为社区一员的看法，来了解作曲对儿童意味着什么。为弄清楚这些采访活动（见附录一）的意义，我们运用了现象分析法，分析数据将用于此后的研究。研究发现，儿童用了不同的方式进行创作，曲子质量各不相同。我从18个参与者中选取了四个案例。通过对作品的观察和分析，可对创作做出如下结论：

- ◆ 强调作者身份社会性的行动和思想的动态结合；
- ◆ 基于时间的乐曲，包括在演奏中即兴创作或改进部分曲谱；
- ◆ 运用“基于物体的”“基于声音的”和“基于过程的”原则的实践。

然而，在其他人看来（巴雷特，2003）和埃斯佩兰（2003），当儿童专注于自己的创作实践时，作曲的多元性和复杂性体现得最为突出。这些从最后访谈（每次持续了一个小时）得出的现象描述，写了100多页，为研究者研究作曲、个人和社会的参与规则、儿童的创造性及其对音乐创作的看法提供了宝贵信息。研究还

发现，单独创作的孩子有自己的乐器，习惯于每周进行30分钟至3小时的创作。2至3人的合作创作会花费更长时间，有时会创作得太晚，直接在朋友家留宿，或邀请另一位朋友来协助创作。对这些孩子来说，创作或许应该根据时间进行定义——“需要时间进行思考”。这意味着时间成为了实践的一个参数，后面将会详细阐述。

简述 10.5

蒂姆独自创作了“优质乐曲”，属于个人创作形式，强调演奏和作曲的重要性。蒂姆接受了五年的正规钢琴教育，达到了钢琴演奏五级、理论四级和小提琴三级的水平。对蒂姆而言，创作意味着用乐器“瞎弹”，直到他“找到喜欢的和弦”并开始“严肃创作起来”。之后，他会选择一个和弦作为标志，用来标记他回到第一乐章的地方。接着，他会将这些小点组合成一个段。这就意味着将好听的和弦组合成段，舍弃掉那些太难演奏或太难记忆的旋律。为了记住每章的顺序，他使用了这样一种策略：记下标志每段结束的一些特定时间节点。这种分段的策略使他能够游刃有余、完整地演奏整首曲子，并回到开始的地方。这一过程涵盖了乐曲框架的构建，即一些旋律会被记录下来，并将曲子分割成小节。就像蒂姆比喻的那样：“这一过程就像做智力拼图一样，每拼一点，就发现不能接着往下拼了，这时候就需要离得远一点观察，之后再回到拼图上，你就能看得更清楚，会发现解决的方法。”蒂姆认为，这种记忆优质乐曲的方法运用了一种反复的过程，包括反思过去、徘徊于现在、在不同乐章、段落、声音测试、乐曲修改等过程之间来回彷徨。

254

简述 10.6

莉亚创作了“快乐曲”，属于合作创作形式，并强调即兴创作和演奏的重要性。莉亚从7岁开始弹吉他，当她创作乐曲时，总会用吉他来创作。她的大部分时间都用来“天马行空”了。跟蒂姆不同，莉亚对乐曲不怎么进行修改。创作直接关系到她对演奏的热爱和天马行空的追求。她所有的创作都被称为“我的曲子”，比如：“对我来说，创作曲子就好像……演奏快乐曲一样，我也的确经常在朋友和家人面前演奏”“有时你也会犯些错误，你只要做好准备，并接受它们……当你下次再演奏同一首曲子时，一切都会变得不同，因此错误就不会存在于你的记忆中。”莉亚的目标是创作“鲜活”的曲子。通过肢体动作和记忆，可以发现哪些曲子是可以进行演奏

的。“你只需要用心感受……天马行空会让你从自己的经验中找到灵感……就像是音乐搜索一样……我非常喜欢反复利用灵感……演奏时你就能驾驭这些灵感，一往无前了。”莉亚刻意地创作“快乐曲”。她经历了从感官创作过渡到理性分析的过程，并将其描述为“就像站在十字路口”一样，在那里，“灵感从四面八方涌来”。她认为找到及驾驭音乐灵感是与感官紧密联系的，同时也与肢体动作密不可分：通过与“音乐搜寻”的体验互动，身体发出的动作能够有效地反映演奏者的需求、目的和兴趣利益。对莉亚而言，有时候，她会沉浸在“自我世界”的感官体验中，而在其他时候，无论是先天还是后天的，她的身体会“有些小疯狂，一切都随性而为”。莉亚强调了身体对于“成为一名吉他手”的重要性，声音和身体的关系非常明显，并反映在她的“快乐曲”当中。

简述 10.7

本节内容是关于“不演奏也不会忘记的乐曲”，属于合作创作形式，并强调作曲和演奏的重要性。在八组合作创作的演奏者中，克洛伊和索查都认为建立在友谊基础上的合作让两人都能发挥出更多的潜能，并免受他人的指责。在对6~10分钟乐曲合作创作的评论文章中，克洛伊强调了合作的价值，其中一篇文章叫作“一朵花的生命周期”。她在文章中谈到：“我们的乐曲是共同创作、共同演奏的……当我们演奏时，听起来像是一个人创作的乐曲。对音乐而言，并不一定要拥有一切才能够进行创作。我们做了力所能及的事，乐曲也是属于我们自己的。因为这不是演奏完就能立刻抛在脑后的无名小曲，而是我们呕心沥血的作品。我们不是抱着“应该这样做或那样做，因为这样或那样比较简单”的想法。对克洛伊和索查而言，创作赋予她们一种特殊的权利——能够演奏自己的曲目，并且每首曲目的意义都能通过儿童的音乐学习过程得以阐释，也包含着一种合作的伙伴关系。这必须归功于正式作曲之前的准备，我们会根据形式定义的计划来组合乐章。“我真的很享受那段时光，每天我们都很努力地创作……除了考试和吹长笛之外，那就像是我做过的最了不起的一件事了。我们真的为此倾尽了精力……这真的是我努力的结果。”要想使曲子令人难以忘怀，“这首曲子必须值得一遍一遍地反复演奏”。

对玛利亚和她的搭档西丁来说，想象力和创作之间的界限是：“我先想出一些点子，然后把它弹奏出来，西丁又创造出一些东西，然后我们停下来，互相交流。我

们就这样一会儿弹奏，一会儿停下来讨论，然后再往前重复，最后反复多次弹奏整首曲子。”这一创作的过程被西丁描述为“不断确认的过程”，也就是她们首先弹奏，然后刻意停下来对对方点子的可行性进行交流。对主张对曲目进行修改的人来说，这一过程对合作创造力至关重要。

简述 10.8

阿什顿、艾德里安和迪昂三人进行合作创作，他们致力于对著名歌曲的解构、重排和混音。对普通儿童来说，重组和阐释之间没有什么区别，然而，就创作而言，两者的区别对他们三人来说是尤为明显的。他们对一首著名的流行歌曲——劳·凯利的《我相信我能飞翔》(*I Believe I Can Fly*)进行了重排。第一次重排由艾德里安负责，他说：“我们对非常熟悉的歌曲进行了重新编排，改变了一些小地方，融合了一些歌曲。”接下来，我们在这首歌里融入第三个声音，加上康加舞和一些舞曲的元素。再一次重排会进行混音。每一次编排中，歌曲都会被重组和重新改造，以焕然一新的面目呈现出来。这些歌曲的演奏中，没有一首歌像成人作曲那样，将创作视为一种规划的过程，没有提前准备（斯洛博达，1985），也不掺杂基于舞台演奏的概念（沃拉斯，1926），更没有将作曲视为与表演分离的原创。正像迪昂描述的那样，这些重排的乐曲，体现了对脍炙人口的歌曲的驾驭和音乐元素的混合，并与原曲交相辉映。他们三人的重排歌曲体现了音乐的产出过程，也体现了合作和集体创作的意识。

儿童创作的多样性

接下来的内容将从儿童创作者对不同创造力的运用及他们传达意义的不同方法来对音乐创造力的价值进行探索。^[1]一个基于图像的、名为“谈话及绘画”的研究工具体现了这些差异，最后的采访中也用到了这个工具。我请这些孩子对他们过去六个月的创作经历进行了反思，就创作是什么这一问题画出一幅图像，然后告诉我各自都画了些什么（见伯纳德，2000a, b, 2004, 2006b, c）。表 10.1 体现了在孩子眼中的创作意味着什么，也是比较有代表性的总结。

音乐创造力的不同决定了儿童大相径庭的创作过程。这些不同的音乐创造力涉及到更大的问题——年轻人眼中的自我—社会实践。这些比喻表明创作的意义是多

[1] 关于在最后的采访中用到的“谈话及绘画”基于图像的研究工具，更多信息请参见伯纳德(2006b)。

表 10.1 儿童对音乐创造力描述的例子与总结

合作方式	音乐形式	描述	实践原则
个人创作	表演—作曲	一个人的旅程……我独自要走的道路……我的音乐探寻指路……一个寻找、改进、融合创意的过程……一个人一往无前；创作“优质乐曲”。	循环，个人音乐作品的时空想象。涉及推到、反思、徘徊和基于时间的创作过程
集体创作	即兴—表演	我将来源于很多人的不同灵感结合在了我的音乐中，并与其他音乐融合起来，创造出一种“快乐曲”。	传承文化中的思想融合与碰撞的演奏。通过完整演奏、实时思想驾驭的音乐叙述过程。
两人合作 创作	作曲—表演	我们共同创造新东西，然后停下来互相交流……再重新开始，然后又停下来交流……一遍一遍地反复弹奏……我们在一起创作容易记忆的、永恒的乐曲。	共同对不同的音乐素材进行运用，基于共同作曲与灵感预演的合作。用到交织融合的反馈，“板上钉钉”是在演奏中变换的技巧。
多人合作 创作	重排	我们运用了一些现成的曲子……并加入了全新元素……我们重新编写了节奏，加入了新的歌词……改写了重复部分。	连续的创作过程，用到重排、重写以及混搭音乐元素的、使用现成音乐的低科技含量创作。

维度、多层次的。在描述、解释他们的创作过程时，作为创作者，这些孩子谈到了对创作的看法：从自己的音乐群体中萌生出了与众不同的观点。在认识和分析这些复杂因素时，可以参看一个专题概览（见图 10.1），这一概览试图描绘孩子的音乐创造经历，从表面特征深入到时间、空间、关系和身体等主题。

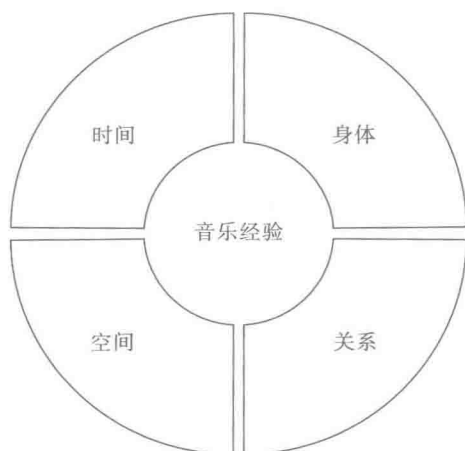


图 10.1 音乐创造力的经验维度

对儿童而言，创作在本质上是一种创造价值的活动。作为集体的一员，他们认为集体是一个“创造者之家”。这涉及到了在创作过程中，儿童创作意图的互动，儿童为了创造出一首“优质”的、“不易忘记”的、经过反复修改而产生的曲子，创造出了经得起时间考验、基于时间又不受时间限制的活动。

创作取决于个人的视野，是借鉴之前的经验和知识作为反思过去成就的工具。创造或共同演奏新创作或改编的乐曲的规则为人广泛了解，不仅仅是通过正式或公开的形式，同时也通过对“驾驭”“决定”创意重要性进行评估的非书面或隐晦的形式。对于那些经久流传的曲目来说，作为反思性、反复性的过程，以合作或个人创作的形式排练或“重复弹奏”它们是很常见的。意见反馈能够再现合作即兴创作过程中个人创作的心路历程。创作的过程不是一帆风顺的过程，更多情况是周期性的、循环的过程，通过对不同乐章的组合来形成一首完整的乐曲。

参与实验的孩子们扮演了各种角色进行创作，展示了作曲结构和特征之间的紧密联系。例如，实验里有“灵感乐曲”，有“快乐曲”，有“优质乐曲”，还有“不易忘记的乐曲”及“真实的乐曲”。作曲是为了创造一种可辨认的曲子，需要儿童进行批判性地、有意识地创作。创作通常包含了一些确定的结构指向，扮演着加强记忆

的时间标志的角色。因此,创作在某种意义上是一种参与的过程,是对音乐自身和过去经验的加工。

258 很多研究表明,很早开始,教师已经意识到需要给孩子一定的空间来发挥音乐创造力,创作出对他们来说有意义的音乐,记录孩子们创作出能抒发自己心声、强有力的乐曲时激动的心情。然而,大多数教师却缺乏一种元音乐语言^[1],对孩子的创作进行反馈,帮助他们建立声音和能力的概念,以便有效地传达个人和集体的思想。这在一定程度上可能是由即兴实时演奏和基于声音形式创造力的记谱的传统优势造成的。由于大多数教师以前,或现在都不是作曲家、即兴创作者,因此他们没有太多经验可循,这也导致缺乏教学和评估标准。

音乐创造力的评估和学生参与

早在上世纪50至70年代,关于创造力的作品从心理层面,如托兰斯创造思维测验(Torrance Test of Creative Thinking),来衡量创造力。这种方法依靠笔头测试,对思维发散性、认知流畅性、灵活性、原创性进行了测试,并被广泛用于判断孩子是否“有创造力”。自那以后,人们的关注点就转移到了对人创造性思维的研究,也因此产生了大量学术作品。英国国家创新和文化教育咨询委员会(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education, NACCCE, 1999)发布的重要报告对创造力的定义反映了这一转变,即创造力是“想象力活动,目的是产生出独特和有价值的产品”(p. 30)。然而,“创造力”和“创造性学习”界限的模糊以及它们在音乐创造力概念中的相似性,使这两个术语在不同教育环境中的应用范围出现了模棱两可的情况,音乐创造力概念的发展也缺乏清晰的定义,如何激发音乐创造力以及音乐创造力作用等问题也悬而未决。我们仍需要找到有效的方法,在可控范围内(学校主要课程对不同种类的创造力和知识的重视程度),正确地评估不同音乐创造力之间的差异。^[2]

因此,我们需要建立统一的评估系统,对可评估结果和音乐创造力成就做出一致的判断,比如,涉及“原创性”和“价值性”的创造力,以及在音乐创造力发展过程中普遍认同的变化标准。然而,有一些更重要的问题有待思考:不同音乐创

[1] “元音乐语言”是一个专业及通用术语,用来讨论音乐的多重创造力类型——简单地说就是一种音乐创造力的语言。因此,它可能包含了一些相对熟悉的术语,如作曲、即兴创作、音乐流派及其他更专业的术语,如混音、采样、重组和风格混搭等。

[2] 更多关于创造力评估的教育实践中存在的困难的讨论,以及音乐/艺术教育创造力的讨论,请参见布莱克和威廉(2006),伯纳德(2011a,b),亨尼西和阿马比尔(1999)以及梁(Leong)等人(待出版)。

造力是如何形成的？随着时代的变化，学生对音乐创造力的了解和掌握发生了什么改变？这一改变对教学有什么影响？如果不能找到这些问题的答案，我们就难以建立有效的评估标准，将目前评估理论变为课堂可行的评估实践，尤其是当这些标准还必须不断改变来适应环境的需要，同时还保持内在一致性和连贯性。

克拉夫特等人（2006）建立了一个良好的开端，在一个针对创造性学习的新型研究项目中，他们对小学和中学生创作的曲子进行了研究。后来又有人对这次研究进行了重新分析，将创造性产品与学生对创造性的作品质量的观念结合起来，推动了研究结果的发展（伯纳德，2008）。通过这一分析，创造力学习的研究得到了进一步发展——学生是如何评估创造力成果的。分析结果也找到了将不同创造力类型概念化的方法，关于普通教学和音乐教学的一般性描述研究也体现了这一点。^[1]然而，虽然教师可以对他们的评估结果进行判断，但是，不同学科的老师形成性和总结性判断或总结音乐创造力的多样性和创造力性学习过程的方法仍然不清晰。因此，研究体现出关键问题便是：

◆ 音乐和创造性学习过程中产生的创造力多样性与不同音乐背景和接受不同音乐教育的参与者（教师、学生、艺术家等）有什么关系？（见图9.1）；

◆ 不同流派记录、评估不同音乐创造力的方式会有什么差异？

◆ 教师是如何做判断的？是否考虑了学生对自身音乐创造力及音乐创新学习能力的自我评估？

笔者这里想表达的观点是，评估活动必须区别开音乐中不同类型的创造力，认可学生的自我评估，提供一些适用于不同场合和不同目的的评估实践，同时保持评估的一致性和内在连贯性。

演奏创造中的文化元素、个人角色和多重音乐创造力的个人风格是评估的重要方面，同时音乐创造力的形成性和总结性评估的不同目标也不可或缺。我们尤其担心，真实的形成性评估会被时下流行的总结性评估所替代：

有人假设，所有教师的评估都是形成性的，这样一来就模糊了形成性评估和总结性评估目的的界限，也让教师将正在进行的评估转变为一系列具有总结性的“迷

[1] 其他的描述性调查研究强调对创造性学习过程特点和最终结果的思考。这些研究包括“艺术—推动力”项目（伯纳德，2011c；伯纳德和拉维查，2010b,c；伯纳德和扬克，2002；伯纳德和伊丝，2002；伯纳德等人，2007, 2010a,b；波特-珀金斯，2009；伯恩等人，2002），对教师对创造力的形成的作用进行了调查。更多的问题存在于创造力评估是在不同课程中都有的。这些作者共同从形形色色的情况和课程中获得了创造力评估实践的知识。

你”评估的过程变得不清晰。

(哈林和詹姆斯, 1997, p. 365)

很明显,我们需要通过形成性评估来发掘音乐创造力,通过总结性评估来推动其发展。了解后者正确的评估标准更有助于教师对学生作品进行形成性干预评价。要知道,在大多数国际化学校中,总结性评估的形成性运用是一种普遍的做法。

也有人做了大量努力,试图进行详细的、基于实践的创造力评估。^[1]根据阿马比尔(1983)的“交感评估技术”(consensual assessment technique, CAT),出现了一些成功的评估案例。它们被运用在视觉艺术、作曲(希基,2000)、诗歌和小说创作中。CAT也被用来评估音乐作品的创造性(墨菲和埃斯佩兰,2008),用于公开任务中,被艺术家用来评价小学生的绘画作品(亨尼西和阿马比尔,1998)。这样看来,在对教师实践的调查研究中,CAT确实能够准确地定位创造力的不同水平,正如儿童创作的乐曲所体现的。

最近一项对创造力成果评估(非传统评估方法)的研究(多尔蒂等人,2008)探索了有效评估的基础,发现课程和教学不是线性周期性的共生关系,而是不断变化的马赛克,恰恰反映了学生的看法、需求和情况。苏波鲁斯(1996)认为,有效性是所有评估研究中的关键问题。因此,“构建有效性”对“创造力”在课程/评估关系中的运用至关重要,也会影响音乐老师和学生的日常课程实践。^[2]这就提出了一些实际的问题:在不同的音乐创造种类中,创造力在评估中处于什么位置?老师究竟在评估什么?不同学科的老师是如何判断某事物是否具备创造力的?

有两项研究证明,老师可以判断创造力,并且他们知道艺术学习中存在多种多样的创造力。由哈格里夫斯等人(1996)发起的艺术教学发展研究项目(Development of Learning and Teaching in the Arts, DELTA)发现了小学教师存在很多共同点。虽然教师们的评估标准异常相似,但是他们得出最终判断的过程却十分模糊。在之前的研究基础上,伯纳德和拉维查(2010a, b)通过采访、情景观察、实践和评估分析以及在线调查,将教师—学生创造力的构建和评估实践联系起

[1] 由于篇幅有限,本处没有展开讨论。然而,它们都是正确的创造力评估方法的典型范例。

[2] 更多记录音乐中具有重要意义创造力的方法,以及了解这些方法是如何在孩子和年轻人之间演变、发展的,参见伯纳德(1995),克拉夫特等人(2007,2008),克劳(2006,2008),特米哈依和沃尔夫(2002)。

来。在这一项目中，用到的主要构建方法包括风险承担、技巧组合以及成果的原创性。

以上的讨论同时涉及了理论和实践，并将理论转化为了实践，这样一来就产生了以下几个问题：教师通常是如何看待创造力的？音乐创造力的多样性是如何通过创造性学习成果体现出来的？那么，我们现在就来完善一下之前的问题。

◆ 多样的音乐创造活动的结果和过程之间有什么区别？教师们的定性评估是建立在什么样的标准之上的？比如，是建立在创作形式上（两人合作、集体合作或多人合作），还是建立在演奏创造的时间性质上，如即兴—表演（在演奏中创造出一支新作品）还是作曲—表演（记谱表演中的创造）？

◆ 教师是如何进行总结性和形成性评估的？这些评估标准与业内的标准是否存在区别？是否存在认可音乐创造力的个人发展评估方式？这种评估方式能否：1. 区别不同水平；2. 做出有价值的对比；3. 衡量学生在音乐创造力中发展的变化的评估。

◆ 在评估音乐创造力范围时，同辈评估有什么样的作用？

哪种音乐创造力是最通用、最适合教学的？音乐中创造力的功能是什么，这些功能在不同的传统、领域中有什么不同？目前我们致力于拓宽音乐创造力概念，我们能够从这样的音乐教育中学到什么？哪种音乐创造力适合用于评估，为什么业界和教育领域有着大相庭径的评估方法？

专业音乐家、教师和学生之间的协调表明，教师能够在更广泛的机构力量中更好地驾驭音乐创造力范围，这为音乐创作和再创作奠定了基础。就像弦乐器利用张力来调音一样，音乐创造力教学的成功也取决于教学和专业实践之间的张力平衡。一方面，当我们拓宽音乐创造力的范围时，有效的学习环境能促进多元工作方法的形成，能够创造出提高教育中音乐创造力的新方法。

261

拓宽音乐创造力范围的方法有：

◆ 批判地看待既定的创造性元素、形式与形态，以及使一种音乐创造力有别于其他的创新性空间；

◆ 为学生提供足够的交流时间，包括学生与学生之间、学生与教师之间以及学生与音乐家之间，以形成多样的音乐创造力；

◆ 对多种音乐创造力的使用进行模仿，记录模仿过程中形成的认知；

◆ 探索不同的技巧、演奏行为及行为形态，将社区文化发展中的文化因素与文化意识联系起来，融入多种音乐创造；

◆ 在音乐创造力和课程实践中融入职业教育和行业经验，以便取得实质性的教育变革；

◆ 改进教学实践，增加行业经验和实践环节。

教师和研究者们面临的一个紧要问题便是，对“音乐创造力”这一术语的统一定义。一个令人满意的定义必须包括词曲作者、DJ、作曲家、艺术家、音乐家、出品人、音乐教师和学生在内的音乐创造。这些真真切切的实践让我们意识到，单一的音乐创造力是远远不够的。我们还需要为谈论音乐创造而开发一种语言，满足音乐家、出品人、作曲家、教师和听众等群体的需求。我们也需要理清对音乐创造重要性的理解，要明白音乐创造力存在于音乐生活和社会生活中的每一个角落。我们还需要反思深层次的“规则”，以及音乐领域中工作和演奏的策略，就像布尔迪厄在《艺术的规则》一书中谈到的那样。当然，我们也必须弄清我们在音乐中扮演的角色，激发我们作为作曲家、即兴创作家、词曲作家和DJ的创造力的形态。因此，我们需要重新反思音乐中出现的多种创造力。本章内容旨在阐明在不同的音乐及音乐教育领域，音乐主宰了一切，因为音乐规则主宰了创造实践。这种创新、奋进的实践能否被当代音乐家们传承下去，本书中提出的问题能否加深我们教育工作者和业界人士都面临的音乐创造力中存在的挑战，还有待观察。在此，最关键的问题是，我们需要从个人和文化的角度去探寻，是什么确保了音乐中的多元创造力得以继续存在，是什么让我们有能力来评判这种多元化的创造。我们需要继续探索同时作为主体和客体，教师能在多大程度上参与到这个过程中来，以便提高他们的专业性。

思考题

1. 虽然我们大多数人对合作创造有一定认识，然而，创意产业中不同的人对合作创造力的概念也有不同的理解。专业音乐人也意识到了这种观念上的差别。那么，移情创造和跨文化创造是什么？这里错误的假设又是什么？哪些假设为你个人观点的形成奠定了基础？
2. 在各不相同的音乐创造中，人们应该接受什么样的训练？千差万别的音乐创造能够激发出比它所代表的事物更伟大、更可观的东西吗？如果是，请说明为什么。
3. 不同种类的音乐创造比语言和政治上的东西更伟大，比单纯的断言更可靠，我们如何才能在音乐教育中推动这种创造力的发展？
4. 如何在教育中推动个人和合作音乐创造的发展，改进评估方法？
5. 教师在多种音乐创造实践和评估中遇到了什么挑战？如果评估的方法取决于另一个问题——这种评估是为了什么（或谁），我们又该怎么办呢？你的信念和行动的观点立场，与重要反思的承诺之间有什么区别？
6. 作曲家的沉默，放下笔杆也是一种演奏的方式吗？



方法论与方法

263

这一部分根据音乐家对于实践的记叙整理了这本书所遵循的基本原理，展示了音乐家实践过程中多元化创造力的理论基础。引言之后，将就学习目的、研究问题、案例研究方法、采样标准，以及相关设计进行讨论，还会考虑到其准确性和适用性问题。

社会学家布尔迪厄（1993c）和现象学家范梅南（Van Manen, 1990）从价值负载的合理性标准这一角度出发，对主观和客观世界的关系问题进行了定义。世间万物、人间百态是这些价值的来源。在接受主观和客观相互依存这个事实的过程中，我们强调了研究与研究对象的社会性。如范梅南（1990）所说：

人类科学是理性主义的，因为它从一个更广阔、更全面的角度进行假设，人类生活是可被理解的，能够烙上人类的印记，到达理性化的境界。要成为一个理性主义者，就是要相信思考、洞察和对话的力量……但是，单纯地相信生活现象能够在理智上或理论上彻底地透明化，不过是天真的理性主义罢了。这也就是为什么人类科学不能在合理性的概念下充分发挥人类经验的全部价值，这种合理性的概念仅仅局限于对人类理性的某种严谨的唯智主义诠释。同样，思考的语言也不能因为只允许单一的对话形式而受到谴责，这种对话形式试图在日益削弱的抽象概念及逻辑体系中捕捉人类的体验，而这种逻辑体系并没有加深我们对人类生活的理解，反而将其摧毁。

鉴于目前研究的首要目的是探索包含不同实践类型的多元化音乐创造力的本质

及理解程度，故而，仅对这些创造假设进行验证，或是在消减量化数据和统计分析之下的分析评判，这些都是不恰当的行为。如梅洛·庞蒂（Merleau-Ponty, 1962）所说，应该用实验环境、建构主义、背景相关知识来替换实验干预，而不是一概通过验证那些大众化的假设。对于参与项目音乐家们的经验应从其相关乐曲的创作背景进行诠释。建构主义者的立场是从主观的人类经验角度去理解，抓住其内在含义。音乐家们，对于此项研究的理解和反应同样来自于创造实践的内在，而非外部因素。

挑选音乐家

本书专题报道的音乐人有19位，年龄都在22岁到62岁之间。这19位音乐家包括在一项更大型的多元化研究所涉及的47位参与者之中，是抽样调查人员的一部分。他们都是在社会中广为人知的音乐界名家。这些音乐家们皆来自不同的背景，故而其创造实践也各不相同。有关实践问题的采访均获得上述音乐家的允许。

研究采样的标准包括：（1）必须是专业作曲家，且需在高等学府任教；（2）其音乐作品定期在舞台上进行表演；（3）需具备创造者、演绎者和音乐家多重身份，能在三者间自由转换。我同时还借鉴了1999年到2011年间调查研究的进一步采访数据。这些采访主要针对的是英国的老师、学生、同他人合作的艺术家，还包括对18个12岁儿童的现象学描述，此外还有几项对年轻人、教师和在校艺术家的相关研究。这些采访涉及到音乐家、创造力、含义衍生及实践的意义，源自十五年前进行的一些研究。

264

在此次研究中，我将来自不同团体、文化和社会，比如澳大利亚、英国、苏格兰、爱尔兰、美国、加拿大、伊朗，以及中国和中国台湾地区的音乐家们包含在内，他们来自于不同的文化、社会背景、种族和阶层。包括布尔迪厄在内的作家都认为，没有哪个团体是自然生成或必然产生的，它是由一系列有关“社会”的论述构建而成的，而其界限不过是依据几世纪以来的传统而随意设定的。一个团体的产生只可能是一系列社会实践产生的结果。

进行采访

范梅南（1990）将这些访问视为“使人文现象更丰富，以及对其进行更深刻理解的源泉”（p. 66）。为了鼓励音乐家们就不断增多的实践而进行深层交流，深化我们对他们是谁、做什么、关于音乐创造力知道些什么又能告诉我们什么这些问题的

了解，采访中相关问题的设置必须能够“帮助我们进入到采访对象生活的那个概念世界”（格尔茨，1973，p. 24）。

格劳厄和沃尔什（1998）认为，采访的障碍在于：时间限制、访问权限、足够的时间、挖掘艺术实践的深度与广度以及阐释如何形成想法和计划并执行方案的多种方式。这些数据的收集历时长达6个月之久，结合了对于相关作品的观察和考证，包含了大量的采访（共进行了40次采访，本书呈现了其中的19次）。目前研究中所收集的数据所达深度足以应对任何新发现。

半结构化的单独采访、充足的采访时间（2小时）以及后续随访（再加2小时），使得参与者们能够仔细回忆他们在现实世界创造音乐的实践，不管这种创造是不是规定的或非规定的空间下不同创造力的结果，拥有特定的自我表达和表演模式，也不管它是否受到了各种机构、文化资本以及相应社会阶级的认可。

重要的是，这些作为流动或者固定媒介的空间是否代表了合作所需要的录音和表演形式。另一点也很重要，那就是研究者要：（1）认可音乐家之前在音乐方面的经历；（2）同音乐家创建紧密的关系；（3）在一对一的基础上创建一种联系；（4）为音乐家们提供回顾其音乐定位和实践中重要环节的时间（克雷斯韦尔，1998）。某些情况下需进行两到三次采访，这些采访是为了探索需进行进一步阐释的实践，以及不同音乐创造力的本质及关系。

采访的前两个小时不仅要鼓励音乐家去回顾自身的创造经历，还要收集其音乐传记中的具体细节。最初的采访要包含建构主义的诱导技巧，这个技巧由蒂尼克洛和蒲伯（1990）提出，基于个体结构心理学（参见随后的伯纳德和特里安塔弗拉基；乔治·凯利（1955）而创建。

265

给予音乐家机会去表达其音乐世界中隐含的态度和方向是十分重要的。因此，采访中运用了关键事件制图这种方式，去营造一种回顾式的对话氛围，要求音乐家们去回顾之前的音乐经历，回想对其有特殊音乐意义的某个具体情境、事件或人物。音乐家们对于其创造经历的论述以蜿蜒的河流状图示呈现出来，其中每一个弯曲都代表了其音乐生涯中的一次具有深远影响的事件，显示了经验的形成轨迹。

难题

最为麻烦的方法论难题之一，就是用于区分不同音乐家、实践和音乐派别的类别在不断地缩减。对音乐类型进行区分变得如同给艾灵顿公爵贴上“作曲家”的标

签一样问题重重。然而，与此同时，艾灵顿公爵被描绘成了一位新音乐领域的开拓者，成为最早被称作“作曲家”的爵士音乐人之一——这是西方世界的一个传统，借此提升作曲家的社会阶层——他同时还是一流的爵士钢琴演奏家、表演家，以及一支大乐队和管弦乐团的指挥。把他称为“作曲家”其实代表的是根本不同而且完全无关的含义。

随着技术创新的步伐不断加快，在“作曲家”和专业的“表演家”之间显然已经无法轻易地划分清晰的界限了。专业化也许仍会存在，但其存在的原因，要么是因为某个难得的音乐天才，要么就是因为结合着特定活动的特定音乐类型隶属于某些特权阶层。然而，更为常见的是，音乐家们开始进行多元化专业发展，打造愈加宽泛的职业范畴，在众多不同的音乐流派中进行实践，而不同类别间界限的划定则充满了随意性。作曲家们也可以身兼多重专业身份，如艺术合作者、唱片制作人、作家、策划人、叙事者、评论家以及理论学家。

因此，我不愿意仅仅通过风格去界定不同的章节，这些界限的设定，要么就像古典乐、爵士乐和流行乐那样泾渭分明，要么就是说唱、嘻哈、电子音乐这些亚文化那样含混不清。为不同领域的音乐创建为社会所认可的价值，要远比将音乐家按类型（电脑音乐家、数字音乐家、摇滚音乐家）分类，或是按特定人群（具有相同的传统、语言，附属于相同的机构，具备相同的身份和社会实践印记）分类的观点重要得多。因此，有些实践种类在各种音乐领域中已然成为受到认可的价值观，这些实践包括：原创音乐专辑的谱写与制作、歌手—歌曲创作以及歌曲演绎、DJ文化、作曲以及即兴创作音乐、交互音频设计。

音乐家往往从表演艺术家、程序设计员、创造者、制作人、学者、教师、录音师、作家和研究者这些专业人士身上汲取灵感和经验，以实现其潜能和力量的最大化。他们讨厌那些严格的分类。我们对音乐家的了解不是通过（或者说不仅仅是通过）对其职业档案的构建。将具备多重身份、多元化专业发展的音乐家仅仅定义为“作曲家”，只会混淆音乐领域内的思维逻辑。第二部分分类原理和语言都不是容易解决的问题。

任何人都知道，即使他们现在不记得如何演奏曾经学过的乐器，也至少会记得学习过程中的一些事。当你试图去弹些什么，或是唱首儿时的歌时，记忆似乎随着指尖或声带回到了过去，无需指引，你便自然而然地知道后面是什么。通过阐明目的和实践，能使得人们更易理解音乐家和表演者这两个角色之间的差别（表演者和

研究实践

我们不断在进行和发展实践。它们关系到我们采取特定文化观点和惯例来管理自身的方式(阿特金森, 2002)。对于福柯而言, 论述是“构成其讨论物体的实践”(福柯, 1972, p. 49)。论题由论述构建而成。论述还会影响观点付诸实践的方式。论述就是实践。

布尔迪厄(1990b)从“经验”的角度对实践的理解, 绝对不仅仅指的是消极的、想当然的知识。它使我们能够理解社会必要性是如何避免机械、果断的行动模式, 通过迎合某种基于“感觉”之上的规则, 促使个人在社会上攫取一席之地。布尔迪厄关于实践的理论, 同艺术作品一样, 基于同样的原则进行操作, 也就是说, 他们将各种离散的对象集合到一起, 通过社会必要性来协调这些基于生理需要的必然要求。此外, 尽管实践实际上是一种“非故意的必需性”, 它既不是简单机械复制的结果, 也不是灵感的产物。在一场未被认可的、被一笔带过的颠覆行为中, 布尔迪厄(1990a)将艺术家的行为称作人们日常完成的所有普通技能性实践的典范。

在准自然逻辑(这不就是马克思所指的使希腊艺术获得永久魅力的逻辑吗?)下, 所有文化现实中没有明显意图的连贯性, 没有直接、明显、统一原则的一致性, 都是由来已久的、固定不变的行为和接纳方式的结果。这种方式从未有过什么明确的准则, 只能够产生一些“非本意的必需性”, 因此必然是有缺陷的, 但同时, 它还有一些不可思议之处, 并且非常接近艺术作品。(p. 13)

实践指引着人们的方向, 它告诉人们在不同的时间、地点和情境下, 人们的身份是怎样的。人们必须在一定的社会维度下行动, 这就如同音乐老师和学员的关系必须在实践中才得以成立一样, 只有这样, 人才能称之为“人”。然而, 尽管人类只有在这些必需的、文化层面上提供的方向内活动才能被称之为“人”, 但在思考怎样才算在音乐领域内有所创造的问题时, 这些方向可以从很多不同的角度去诠释。同样, 音乐创造的价值与意义, 皆反映出人们音乐创造的方式与其创造的时间、地域、评判者以及被评判物有关。

对于实践的理解, 阐述了音乐创造是如何在音乐中被构造、衍生以及评判的,

这些全部基于洞察力。想要理解我在概念化“实践”的过程中所运用的理论框架中的实践，至少有四种方式：一，实践是变化的。也就是说，音乐中的创造是反复循环的，总是在不断地变化着，就如在创造音乐的过程中，新的经历往往是在重复着旧的；二，音乐实践是理论与实践相结合的产物，所以说，音乐实践是建构主义的，会产生描述性的感知、解释性的洞悉，以及深刻的理解；三，实践是概念性的，音乐创造利用的是其所属个人和文化领域内的知识；四，实践是前后关联的，音乐家进入社区，将不同的个人、教育、社会和文化视角融合到了一起。实践的这些特性绝不是结论性的，每一个特性都是理论与实践的范例，在特定的情形下，这些特性可以被当作解释体系、诠释框架，或是想象形式。

为了理解关于实践的论述，我进行了相关调研，在调研中，我结合了布尔迪厄的习性理论及其认知，他认为“无论何时何地”，个体在社会结构中过去及当前的位置都“以排列的形式”存在于其自身之中（布尔迪厄，1999，p. 82）。不像对文化背景轻描淡写的理性行动理论，惯习概念强调了一系列背景、家族、同辈群体，以及机构和阶层文化的持续影响力，还有其对于选择的影响力，这种影响力往往很微妙，不是直接表现出来的，但却普遍存在。它强调了伴随部分文化资本而来的、含蓄的、隐形的期待和情感反应（如自信和权利）的力量。

范梅南（1990）将实践的叙事描述观点阐释如下：

现象学文本为事物命名，从这个意义上讲，它是描述性的。在命名的过程中，现象学文本指出这个事物，并让此事物通过其名称展现出自己的性质。现象学文本起协调作用，从这个意义上讲，它是阐释性的。从词源学上讲，“阐释”在调节两者关系上是解释的意思。它在阐释意义和阐释所指代的事物之间起调节作用。（pp. 26~27）

沿袭着这些理论概念，里克尔（1981，1991，1992）将历史和叙述理解定义为“把对生活中一切表现的理解以书写的形式加以阐释”（1991，p. 64）。在解释学的思想中，叙述的“真正意义”在于其创造之中，也或许是在以后的某个时刻，那时它将来到下一个阐释者手中。在采访中，这些音乐家们往往会有这样一种感觉，那就是，他们所说的话触及了关联的真正意义，触及到了他们谈论的到底“是什么”。而在其他时刻，他们所说的话看似不过是提到了创作歌曲或管弦乐的某种理想状态。有时，在访问中，除非双方都能够真正看懂彼此，否则单凭一方之力是无法看清另

一方的。因此，我总是试图去理解，在不同背景下音乐家思考和行为（即实践）的意义，而不是去理解，在特定时间和空间内，作为一位音乐家的意义。海德格尔（1962）认为，从阐释到促进理解这种转变是十分重要的。对海德格尔而言，理解之所以重要是因为我们一直处在理解的过程中，而“阐释只不过是起初理解的基础上发展而来的”（p. 101）。

奇克森特米哈依（1990）的体系模式为我们提供了“范围”“领域”和“人”更深层次的涵义，这些涵义处于阐释—建构主义范例的限定因素之中，有解释学和现象学角度作为支撑，提供了描述性的分析重点，使人们能够通过既存数据、文本和背景看到可替代的概念，并打开想象的大门，使人们无论何时何地都能够借此回顾过去。

一直以来亦十分重要的一点是将“实践”概念作为叙述的应用，我们应不仅将其作为特定社会背景下创造实践的指引，还要去探索音乐创造发生在社会的何处。这种方法使我们能够致力于音乐创造的特殊性。一位音乐家的创作习惯往往源自于其早期的童年经历和学习经历。这就为我们呈现了一副总体的排列图，其中，创造实践和叙述将自身具体化为细致的描述，其中包含着不成文的“游戏规则”（潜藏在该领域内的无限可能性），这些描述也可以进行独立分析，以了解其主人的性格特点。

将把音乐创造的社会学和现象学解读结合到一起，表示我们在努力去理解音乐家的实践逻辑。音乐家们在现实世界中的实践，为我们理解音乐中的新兴创造提供了一套内容广泛的、解释性的知识储备，并将改变形式的微观和宏观力量联系到了一起。因此，能够理解音乐家们在复杂的创造之路上前进时，如何努力坚守他们为自身和他人构建的创造身份，亦是特别重要的。

分析过程

基于作者此前的作品和相关文献，采访采用了半结构化的会谈记录形式，结合更多的开放式问题，鼓励受访者在采访中谈及更多将作曲家们联系在一起的故事。采访过后，我们删减了采访者的部分话语，将采访对话以阐述的形式呈现出来，并对相关记录材料进行了缩减。这样做是为了保留交流的意义和流畅性，与此同时，表明这些话语节选自采访者提出的问题。下一步，我们运用了结构式方法，用连续的、非重复的语言制作出更精炼的综合论述。为了体现研究者在论述中的位置，文章采用了第三人称叙事方式。综合叙述被进一步检验，以引出叙述中更加概念化的主题，如附录图 A.1 中所展现的那样，我们还运用了改编版的对比问询。

评判调查质量的标准

如许多将受访者作为其引出数据首要方式的叙述研究者一样，我并未试图去把音乐家们的“故事演活”（柯蓝迪宁和康奈利，2000），因为我并没有收集或记录具体的细节性观察或领域信息。不过，我分析了其他可用的文件，如Facebook和YouTube视频网站上的相关记录。在可能的情况下，我会尽力抽时间去了解参与研究者的相关背景，以研究其作为音乐创造者和表演者的作品。研究中包含了相关音乐家作品的过去、现在和未来层面，以强调联系维度和背景维度在音乐创造中的作用。

为了判定调查的质量、理解实践，卡麦兹（2005）提出了5种评判方式。详情请见附录表A.1，其中还包括此项目的具体特征。

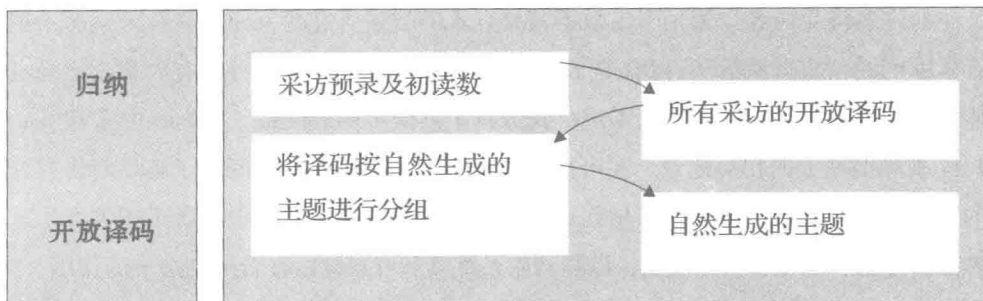
叙事研究

叙事研究是在阐释性认识论下进行的，认识到叙事、分析一段描述以构建含义和叙述这三者之间的关系并将其作为学习和理解的一种形式（柯蓝迪宁，2007；韦伯斯特和摩尔图瓦，2007）。叙事研究的目的，是将某现象中相关人物的调查置于研究之内。叙事研究是一种理解方法，不仅能够借此理解音乐创造的构建方式及其意义，还能够理解，是什么引导着此项任务的目的，它又有何种影响、如何做决定以及解决问题、活动的背景以及人们对相关结果的反映。通过这种方式，叙事研究使我们对于多元化的音乐创造力多了一层新的理解。

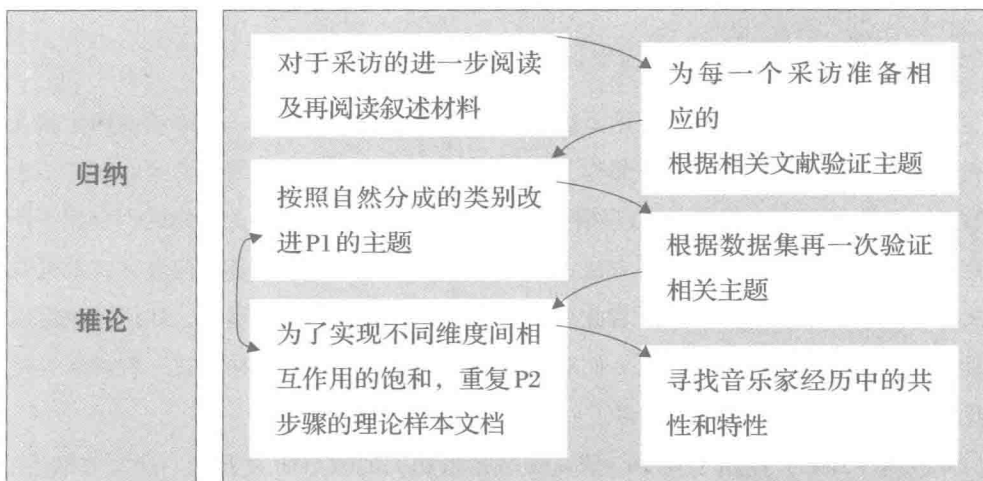
沙斯（2005）提出了几个与研究领域紧密相关的叙事研究方法。这些方法有：让叙事心理学家去检视不同的故事是如何影响人们的生活的；让叙事社会学家去检验故事讲述以及身份构建的内容和过程；让其他社会学家利用集中采访去探索受访者运用语言构筑方式含义，并使其个人生活变得有意义化；让人类学家将生活历史同传统结合到一起；采用更多的人类学实践。在此次研究中，我采用了叙事社会学家的理解方式，阐释了实践是如何作为音乐创造力中相互作用的连续部分而贯穿其中的。

此次研究的重点在于音乐家自身及其实践。研究者的任务是要收集、处理和组织这些数据，以使参与者能够对其实践、信仰、音乐创造经历进行探索、回应和反馈。以此同时，大家都认为，此类研究只能由特定社会现实的参与者的感知和相互作用来定义（布林，2000）。

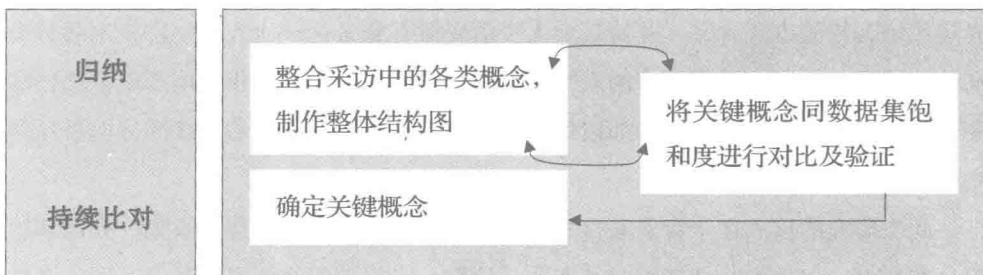
阶段1 (P1): 开放译码分析



阶段2 (P2): 译码分析归纳及推论



阶段3 (P3): 整篇文本的再分析及其饱和度归纳



附录 Fig.A.1 分析过程

此书面向的读者来自世界各地，书中的很多范例和数据都取自英格兰、苏格兰、威尔士、澳大利亚、爱尔兰、美国以及中国台湾地区。这样做不仅仅是因为便利，还因为这些国家的情况我最为熟悉。我觉得，有了这种熟悉感，我在论述某些特定的实践如何在更广的全球趋势下成为典范时会更加自信。

我将这些音乐家的优秀实践案例整合到一起，不是为了给投机者们采取紧急行动提供某种公式。打破多元化音乐创造力的复杂性，如同坚持其神秘感一样毫无意义。相反，我将所发生的一切，以及为什么我们需要重视这些新兴的音乐创造力并将其视为意义重大的实践这些问题都记录下来，展现了音乐创造对于音乐家创作生涯的意义。每一位音乐家都阐明了的一点是，音乐创造力是可被理解的，并能够有效地运用于现代音乐课程教育之中。在此过程中，对于实践的认知、研究与反思是至关重要的。如果我们要发展全面的观点，并支持多元化音乐创造力，那么，上述几个要素则是必不可少的。此外，对于以后的音乐家而言，这也是音乐创造性教育和学习的基础。

270

附录表 A.1 评判调查问卷质量的五个标准

评判标准	达标方式	实现方式
可靠性	在一系列跨背景、跨地域的采访中有所发现	充足的文本资料和分析总结帮助阐明有关作品的相关陈述
原创性	相关分类要基于事实，且富有洞察力 分析提供了某种概念上的阐释 相关作品对其所属领域做了一定的贡献	回顾与此主题相关的文献，确定教学意义
反响	研究的丰富性以及完整性能够将微观理解同宏观理解联系到一起，相关阐释能够有助于参与者的理解	参与者能够在研究中借由相关读物找到相应的答案
有用性	读者可以将其应用于自身生活之中，该分析与潜在活动和社会变革联系密切，其贡献将引发进一步调查	对于相关发现的阐释可以应答读者的问题，包含与音乐教学意义相关的内容
写作性质	文本能够反映真实的世界，并同现实世界产生共鸣	对于现实世界的研究是基于参与者自己的阐述



理论——

了解皮耶·布尔迪厄的思维工具

皮耶·布尔迪厄的作品提供了探索音乐中多元化创造本质，以及其在不同类型实践中方向的背景。他的这种模式使我们注意到，在特定的社会环境中，我们是因为关键人物所设的游戏规则而深受其害的，如唱片公司、主办方、赞助人、教室，或工作场合。他定义了音乐创造的组成要素、该领域吸引及挑选艺术家的方式，以及在艺术体系中重要人物们表达其不同音乐创造的方式。他认定了资本推算值及其财产和活化作用的基础，肯定了社会中个体成员所占有的社会和文化资源的重要性，确定了相关领域内隐性竞争的一般财产权归属问题。

布尔迪厄认为，处于不同社会定位的个体，其社会亦是不同的。这种社会化使儿童以及随后的成人，对某些特定的事物产生一种舒适感或自然感，他将这种舒适感和自然感称作“习性”。这些个体在社会中面对各式各样的机构时所获取的经验，构成了资源的总量及形式，布尔迪厄将此称作“资本”。

布尔迪厄同时也在协调着各方力量，在音乐领域内，占据统领地位的力量是那些金字塔尖上的人。例如，作曲家们努力工作是为了成名，为了以文化生产者的身份，在现代艺术和文化产业领域内占有一席之地。近年来，文化生产者成为了资本的主要部分。其中，关键要素包括了个体的艺术和商业进取心、不同媒体领域间相互作用的价值、音乐发行、主办方或赞助人的拨款和佣金、现代艺术领域内优秀的艺术机构，以及更加宽广的社会空间。作曲家们渴望在音乐领域获得认可和成功。就相关个体在音乐领域内所处的位置来说，成功是至关重要的，同等重要的还有音乐领域内网络的构建、互惠互利的领域关系、同该领域内关键人物的联系，以及了解游戏规则的音乐界知名表演团体同关键机构和音乐厅这类重要演出场所的关系。

我随后会谈到“游戏”的概念。

商业伙伴、媒体赞助,以及如英国音乐的黑色起源奖项MOBO和格莱美奖这些奖项,同样会影响个体音乐家的作曲惯习及其业内的地位。电台节目主持人和原创乐队、唱作人这类流行音乐人,同他人具有不一样的行事惯习,其合作项目的成功在于更加广阔的社会空间^[1],歌曲的广泛流传及商业成功。在此背景下,“领域”的概念变得尤为重要。“领域”同“市场”(音乐产业)或“社会机构”(合作与教育机构内,实践的制度化与否,以及界限的设立与否)一样,都包含某些动态因素。从这个角度来讲,布尔迪厄对音乐领域的观点要远比奇克森特米哈依宽泛得多。布尔迪厄感兴趣的是个体的力量,因为其不仅定义了高价值活动的组成要素,还解释了特定实践价值高于它者的原因。而奇克森特米哈依则强调了研究个体在保持及提升其社会地位中所采用策略的重要性。地位、优势和相应的社会回报都是个体通过自身努力“赚”来的。他们获得的一切都来自于其自身的创造力、才智、天赋、努力和其他重要技能。

272

布尔迪厄在展示日常生活中如何获取和使用文化资本时明确表示,个人的社会地位并不等同于其天赋、学业成就和后天努力这些个人特质。他认为,个人较高的社会地位,并不是源于其文化经历中的固有优点,而在于其在家庭中所获取的文化训练。家庭的文化教育、父母和其他家庭成员在教育中花费的时间、雇佣专业人士来启发孩子去区分不同的文化,所有的这些努力,在主流机构内,并没有得到平等的回报,因为相较于条件一般的家庭,条件优越的家庭对孩子的培养,更加符合这些机构所提出的标准。此书中的关键因素,也就是托因比(2000)所说的“音乐产业中最突出的特性”(p. 3)是资本的积累。以一支原创乐队为例,文化资本意味着要参与很多高端活动,包括创作一系列广为传唱的原创专辑、通过高的专辑销售量来获取社会地位、成功的世界巡演、形象塑造上的创新,以及集体协作的形式。对于处在即兴音乐前沿的音乐家而言,关键在于“现场”表演以及社会作者^[2]的意义。

布尔迪厄明确表示,“习性”应被理解为在大幅社会范畴内运作的一种内在性情。他用“习性”这个词来指代人们的思想、做法,对食物、家具、音乐、装扮、书籍及电影的偏好。在此书中,音乐家“习性”的关键之处,在于它支配人们用特

[1] 此讨论让人想起了托因比(2000)就“高端艺术”和“低端艺术”的相关论述。很多作家都对相似话题发表了看法(参见怀特,2010;尼加斯和皮克林,2004;麦金泰尔,2010)。

[2] 托因比(2000)的“社会作者”模式指的是“一定存在社会作者创作可以遵循的公认传统”(p. 160)。

定的方式去演绎、创作、记录和制造音乐。布尔迪厄将这种定位称作“策略”，这是一种仅激活了一半意识，但却充满特色的行事方式。对于古典音乐领域内的音乐家来说，习性可以被看作是一种创作原则。例如，一支来自于英国谢菲尔德的乐团极地猴子（Arctic Monkeys），2006年1月发行了一首单曲《你跳起舞来一定很美》（*I bet you look good on the dance floor*）。这张单曲在发行首天就创造了超过12万份的销量，首周销量达到36万3千份。在这个例子中，“习性”指的是他们制作音乐和招揽听众的方式。极地猴子乐团要发行唱片时，他们没有选择像百代（EMI）和华纳（Warner）这样大型的跨国公司，而是投入了一家叫多米诺（Domino）的独立小公司门下，这家公司1993年由一男一女仅仅两个人创建于伦敦南部的一所小公寓内。接下来，他们小心地避开demo碟、经纪人，以及倾向于互联网的唱片公司这些乐团发展的常见路线。他们放在网上的首支歌曲可供免费下载，还鼓励歌迷互相交换共享。尽管极地猴子在下载版税上损失了一些收入，但他们在现实中的收益早已远远超过其损失。他们有一大批忠实的乐迷，只要一开演唱会便会蜂拥而至。极地猴子的习性——也就是，他们的思想及行为——他们的实践，根据布尔迪厄（1993）的论述，呈现为：

在无限可能的空间（在特定的，不同流派、学派、风格、方式、主体等的经济和象征性等级）内，职业生涯中关键性转折点的配置，每一种可能性下所附带的社会价值，还有他们所采用的社会欣赏和感知类别，都化作涵义和价值为不同级别的代理所接纳。（p. 65）

音乐家、音乐团体以及音乐机构的习性是音乐创造的处置中心，其操作准则同个人历史、不同的说话、吃饭、思考和行为方式相关，在“游戏规则”下操作，不仅要了解自己的位置，还要清楚他人的位置。习性衍生了创造资本，创造资本同文化资本和社会资本一起，组成了社会中的优势和劣势。

人们常常用纸牌游戏来做类比。贝罗和霍瓦特这样表达（1990）：

在纸牌游戏中（相互作用领域内），玩牌者（个体）是与纸牌（资本）打交道。然而，每一张牌和每一把牌都有不同的价值。每一把牌的价值都根据相应的游戏（相互作用领域）规则而发生改变。换言之，彼之蜜糖，我之毒药，21点中的好牌

到了金罗美牌中可就不一定了。除了牌（资本）不一样，每一位玩家玩牌（激活资本）的技巧（习性）也不一样。一旦将牌亮出，玩家面对的就是两种结果，一种是其资本很可能无法被激活，另一种则是按照游戏规则继续小心地玩下去（激活资本）。在另一轮游戏中，同样的玩家也许还拿着一样的牌，但由于缺乏对于游戏规则的了解，他这把牌就会打得很烂。因此，在分析社会背景时，研究者必须考虑到个体所处领域的资本，以及其激活资本的能力与技巧。（p. 39）

在这本书中，布尔迪厄有关“习性”“资本”和“领域”的概念，在数据意义化过程中，充当了主要的概念工具。我运用了“低干涉”分析法查看布尔迪厄理论框架的不同层次，阐明习性和资本是如何帮助理解不同背景下音乐家的位置，确定在其相关资本（音乐知识、背景、机遇）下，习性与不同领域进行互动的方式，进而判定是什么导致了音乐创造的多元化形式，以及在日益扩大的实践中，音乐家所采用的创作方式。从对音乐家、儿童、教师、老师—艺术家的实践研究中，我得出了音乐创造是多元化的结论，提出了理解其特性的方式，以及将它们视作实践表现的倾向。



辅助材料

1. 专题报道的音乐家

附录表 A.2 专题报道的音乐家

章节	实践	音乐人	国家/组合	网站及下载
3	原创乐队	史蒂夫·麦基 Steve Mackay	[澳大利亚] 十二英尺 忍者乐队 (TFN)	www.twelvefootninja.com www.myspace.com/twelve-footninja www.facebook.com/twelve-footninja http://wikipedia.org/wiki/Twelve_Foot_Ninja
		歌迷: 乔安妮· 约书亚杰克		
		利亚·卡尔多什 Leah Kardos		www.leahkardos.com www.helzuki.co.uk http://bigoandtwigetti.band-camp.com/album/feather-hammer
4	歌手— 歌曲作家	亚当·斯科特 Adam Scott	[苏格兰] 佐伊·范· 德胡耶 (ZVG)	www.zoeyvangoey.com http://www.chemikal.co.uk/artists/zoey-van-goey/
		皮帕·安德鲁 Pippa Andrew	[英格兰] 移动爵士 咖啡馆乐队	www.malaikasproject.com www.myspace.com/mobile-jazecafe www.thevoicecollective.co.uk
		罗希·娜斯 Roshi Nasehi	[威尔士/爱尔兰] 巴赫斯电台乐队	www.rifmountain.com/shop.html www.myspace.com/roshi-songs
5	DJ	贾兹—灵魂 II 灵魂 B-Soul II Soul	[英国]	www.scul2soul.co.uk/ www.myspace.com/official-jazzieb www.redbullmusicacademy.com/video.../jazzie_b_fun-ki_dred_OBE/ www.djhistory.com/inter-views/jazzie-b

章节	实践	音乐人	国家/组合	网站及下载
6	创作音乐	罗伯·帕特森 Rob Paterson	[美国] (纽约)	www.myspace.com/robpatersonmusic www.examiner.com/djs-in-new-york/interview http://soundcloud.com/redlightmusic http://en.wikipedia.org/wiki/Rob_Paterson
		DJ XUAN 刘诗悬 Shuan Liu	[中国台湾]	www.djXUAN.com www.facebook.com/i.am.XUAN.liu
		最佳状态终结者 GT-Groove Terminator	[美国] (洛杉矶)	www.myspace.com/grooveterminator
		西蒙·拉维克 Simon Lewicki	[澳大利亚]	http://en.wikipedia.org/wiki/Groove_Terminator
		当纳恰 Donnacha 丹埃以 Dennehy	[爱尔兰] (克莱士乐队)	www.donnachadennehy.com www.crashensemble.com
		丽莎·利姆 Liza Lim	[英格兰] (易利森乐队)	www.australianmusiccentre.com.au/artist/lim-liza www.elision.org.au
7	即兴创作 音乐	罗伯特·戴维森 Robert Davidson	[澳大利亚] (拓扑学乐队)	www.topologymusic.com www.australianmusiccentre.com.au/artist/davidson-robert
		大卫·托普 David Toop	[英格兰]	www.davidtoop.com www.maspace.com/david-toop
		罗德·佩顿 Rod Paton	[英格兰] 生活音乐乐队	www.rodpaton.com www.lifemusic.org
		黑兹尔·费尔贝恩 Hazel Fairbairn	[英格兰]	www.worldfiddle.biz
		安德鲁·布朗 Andrew Brown	[澳大利亚]	www.explodingart.com
		尼克·柯林斯 Nick Collins	[英格兰]	www.cogs.susx.ac.uk/user/nc81

续表

章节	实践	音乐人	国家/组合	网站及下载
8	交互音频 设计者	肯尼思·杨 Kenneth Young	[苏格兰]	www.gamesound.org
		马修·阿普尔盖特 Matthew Applegate	[英格兰]	www.pixelh8.co.uk http://en.wikipedia.org/ wiki/Pixelh8

多样化音乐创造

来源形式

(1) 自我-社会的

- 个人的
- 合作的
- 公共的
- 集体的
- 网络的
- 分散的
- 转播的
- 安装的
- 组织的
- 社会空间的

(2) 社会文化的

- 文化的
- 文化内的
- 跨文化的
- 多文化的
- 亚文化的
- 种族的
- 流散的
- 以乐迷为基础的
- 以观众为基础的

以大众为基础的

以使用者为基础的

中介形态

(1) 暂时的

表演

表演—作曲

作曲

再作曲

去作曲化

作曲—表演

即兴创作

即兴创作—作曲

即兴创作—表演

即兴演奏

安排

现场

记录

虚拟的

实时的

聆听

接纳

社会空间的

(2) 技术的

电脑衍生的

电脑协调的

电脑美学的

基于软件的

高科技的

低技术的

数字的
数字媒体
程序/编程
机动的
互联网
声音处理/制作
音乐处理/制作
复制
现场形式
虚拟形式
记录形式

实践原则

(1) 明确的

象征性的
以客体为基础的
以过程为基础的
以作品为基础的
临时作品
以声音为基础的
以声音为标志的
社会空间的
相互作用的
沟通的
探索的
参与式的
试验的
创新的
与企业有关的
制造问题

解决问题

(2) 隐含的

移情作用的

审美的

艺术的

有变革能力的

社会空间的

原创的

混合的

发明

可能性



关于儿童音乐创造力的十大误识

有关创造力的误识已经被几位对专业音乐制作很有兴趣的作者推翻了。这里的目的是向读者提供除了成人对儿童音乐创造力构成的先入之见及简化定义以外的信息。下面会列出关于儿童音乐创造力的几大具体误识，借助消除这些误识的文献进行说明，展现儿童实践的复杂性（关于创造力误识的相关讨论，请参见库克，1998；索绪尔，2006a, b；斯莫尔，1998；韦斯伯格，1993）。

误识 1：只有一种类型的儿童音乐创造力

过去十至十五年的时间里产生的丰富文献资料，彻底改变了我们研究、定义及讨论“音乐创造力”这一狭窄概念的方式，我们之前采用的方法常常考虑不到儿童音乐表演与实践中的多元化创造力。童年时期的音乐演奏、创造性思维及活动包含并体现了儿童音乐创造力的不同描述。对这些描述的无数研究促进了现代儿童早年音乐创造力的发展，而且与未来想要成为专业音乐家的幼年儿童有关。从具有音乐创造性突然转变到是否能够作曲是没有益处的（关于支持儿童多样性创造能力的研究证据，请参见伯纳德等人，2006；坎贝尔，1991a，1998；哈伍德，1998；K. 马什，2008；怀特，2010）。

误识 2：音乐创造力是那些天生就是音乐家、基因遗传型天才儿童的标志

认为音乐创造力是有天赋才能的极少数人才拥有的东西，不是我们的错。还有很多比莫扎特更“富有创造力的人”。西方高雅音乐艺术正统观念的不朽存在继续确

立了名作曲家的误识，基于此，19世纪浪漫主义时期的流行观念认为只有天才儿童才会致力于音乐创作，并会有意去培养这样一种能力。音乐创造并不是简单地从有少数优秀儿童的神秘地点迸发出来。尽管社会上很盛行这样的观点，实际情况也不是这样的。我们有很多证据表明，儿童提升创新技巧的途径是：他们在包含个人创造力、协作创造力、社区创造力、集体创造力、强调性创造力及跨文化创造力的环境中参与音乐创作。涵盖非正式学习及学习背景的社会体系是非常重要的，而儿童在音乐创造中的创新型尝试正是在这样的体系中培养发展起来的（请参见伯纳德，待出版；麦克弗森和韦尔奇中科莱等人、克罗斯等人、拉比达基等人、梁等人及萨瑟等人的章节，待出版）。

误识3：幼儿要到十几岁时才会开始意识到自己的音乐创造力

279

加德纳（1982）谈到“学龄前时期……是创造力的黄金年龄，这个时期每个孩子都会闪耀着艺术的光彩”（p. 86）。幼年时期，儿童的音乐创造力是在多样化的背景中被赋予的，这可能包括自发的歌曲制作、共同唱歌、跳舞及表演，还有用乐器进行即兴创作，用各种方式演奏各种乐器。从这里开始，儿童多样化音乐创造力的发展会继续贯穿于他们的一生，就像幼年时期的无数种音乐表现形式被人类相互交流的固有音乐本质赋予了新的生命（更多关于相信儿童有复杂技巧及创新型智慧的可信研究，请参见马洛赫和特里瓦森，2010）。

误识4：在能够掌握特定语言类型的曲目之前，儿童的原创音乐缺乏连贯的结构及流畅度

儿童以挑战传统心理定义的方式，在运用音乐创造力的过程中展现并释放自己。儿童对自身发展的塑造会从幼儿时期贯穿至青少年时期，有很多证据支持音乐创造力中社会维度的显著作用。儿童音乐创造力的塑造很大程度上取决于生活在他们身边的人们，如父母、陪护人、家人和朋友。针对幼年儿童的研究中，最有力的一点就是认识到儿童与成人间的主导关系与互动，这种社会背景很大程度上是由家庭环境塑造的。花时间去思考儿童（从童年时期一直到青少年时期）如何形成自己的音乐创造力形式与类型以及音乐文化的形成是很必要的，就像成年人有必要去思考他们对音乐创造力到底是什么的理解（请参见伯纳德，2006a, b, 2008, 2010, 待出版；K. 马什，2008；杨，2003等）。

误识 5：儿童需要提前接受数年的正规训练，才能成功参与音乐即兴创作的活动

在游乐场的背景中，研究者向我们提供了有说服力的观点，从这个角度可以观察儿童的音乐创造性发展，如游乐场唱歌行为中的即兴发挥及变奏。儿童凭借众多以经验为基础的方式，毫不费力地发现、探索并处理高度复杂的社会音乐创作中的多旋律及切分音乐（请参见J. 马什，1995，1997，K. 马什，2008；哈伍德，1998；戴维斯，1986等）。

误识 6：孩子们根本不具备创作出合适乐曲的技能

280 这个误识体现了太多假设，关系到一系列活动：从贯穿在表演中的即兴发挥到那种正式的、记谱式创作（由一人谱曲而由另一人展现给观众）。然而有的孩子喜欢独自创作，还有的喜欢以协同、公共、技术上相互联系的方式参与，这就成为了共同创作某种音乐的团队成员，这种音乐可以跨越时间、空间、人物进行循环播放。那种将作曲定位为最终产品的设想与当代的数字艺术音乐并不相符，在数字艺术音乐中，音乐材料的流动性特别大，尤其是当表演者对音乐进行重新定义、解构和重组时，就像DJ们那样，他们很快就能创造大量的变奏版本。“合适的乐曲”传达出了高尔对音乐作品概念极具影响力的批判。音乐作品总会通过表演创造力被不断改变，正如作曲家们会重新解释他们自己和别人的作品。如果某种实践使某些特定创造力（作曲创造力是其中之一）拥有了特权，那它也就让历史拥有了特权。经验表明，孩子们在一个个人和社会创造的框架内以作曲者和表演者的身份参与自己的音乐，这为新型音乐创造力的产生提供了证据，针对“基于工作的实践”的相关看法提出了挑战。这些看法集中表达了这样一种信念：创作作品的构建和完成应当是完美无缺的，它会超越任何特定的表演（见高尔，1992）。

误识 7：孩子们说不出太多他们自己的音乐创造力

我们现在拥有确凿证据证明孩子们如何通过谈论自己的音乐创造力实践获得极大的满足感，如何构建多元化的表演实践，以及如何使他们独特的音乐创造力概念化。调查表明，我们必须认真对待孩子们告诉我们关于他们创造音乐的经历，他们如何觉得自己会在一系列连续的即兴创作或作曲表演实践中被授权去创作某种东西或者去替代、重做或创造某些新形式。珍·鲁道克（Jean Rodduck，1999）关于“学

生声音”的开拓性作品强调了学生观点的重要性，提出学生能说出关于他们创造过程的很多东西，有很多关乎音乐文化的见解，还指出多变的论述会如何成为他们所属的亚文化圈的一部分（见伯纳德和比约克，2010；伯纳德等，2011；芬妮，2011，及其他）。

误识8：孩子们从电脑上学不到很多作曲的知识

不管人们已经如何从多种方法论或者不同的理论角度对孩子的音乐创造力进行了研究，调查结果清楚地表明，孩子们的实践中根本不存在数字时代真正重要的东西（可以这样理解），他们试图用自己的方式表现自己文化和亚文化中的意义。孩子们很喜欢告诉我们，他们如何运用科技工具进行创造性探索，如何通过科技探索塑造集体性身份，如何通过科技定位自己，会谈到他们对科技的掌握、对当代流行音乐的早期参与以及在其中扮演的多种角色，对发展新音乐类型的贡献，在虚拟社区中的创造能力，他们能轻松地、习惯性地与游戏科技进行互动，这让他们自由而专注，如同年轻的数字音乐家一样（如见芬妮和伯纳德，2007）。

误识9：孩子们的音乐创造力只是为了儿童的成长和发展

在教育界，很久以来一直大力倡导创造性表达是社会和情感培养的关键所在。毫无疑问，孩子的审美学习也十分重要。但这带来了问题。人们把创造力与幼年时期的音乐和艺术教育几乎同等看待，这个事实使得他们很难认真对待孩子们小学以后的音乐创造力。这种误识违背了我们所有的证据，而我们的证据全部证明了音乐创造力有着终身的、一辈子的价值。如今创造力被认定为所有社会和经济企业中的一个重要而宝贵的组成部分，从始至终都将是（见莱特，2010，及其他）。

281

误识10：孩子们的音乐创造力不会创造出独具特色的音乐文化

这是关于孩子音乐创造力的另一个误识。这些误识无一例外地产生于这样一种想法：在艺术/科学的二元世界中，艺术是“花哨而别出心裁”的一方。这样一来，音乐教育成了为那些危机儿童收拾残局的补救措施，或者说是让那些遭到退学或面临退学的孩子重新入学的一种方式，而不是为了认识和发展儿童音乐创造力中的创造性和文化创新。然而，孩子的文化、他们的创造性活动和创造性环境支持着他们制作的音乐，它们应当作为动态维度受到重视，这些动态维度产生于孩子们的活动

及社会性之中（通过与社会的互动产生）。孩子是“超级文化”的成员，例如“孩子”；是一些“亚文化”的成员，如家庭成员、加勒比或亚洲孩子、女孩或男孩；是“跨文化”的成员，如演奏者、收藏家或者针对某种特定音乐、教室、团体、校内外俱乐部的聆听者。各种调查不同程度地揭示了对于孩子独特音乐文化和音乐创造力的全新思考方式，这是很多调查报告的相同之处。孩子们参与制作音乐的经历在他们的生活中扮演着相当重要的角色，这是一种现实生活的主题。不管是在城市边缘、城市中心或是农村社区，孩子们担任着表演者、作曲者、制作者和聆听者的角色，他们发现并定义自己，用他们自己的方式传播文化、践行音乐中的创造力。更多时候，特别要提到西非的歌唱比赛，孩子们创造性的工作与他们参与的众多社会—文化团体密不可分，这些团体成为了孩子们专心学习的环境。当孩子们说出自己的创造性实践时，他们已经在社会层面和文化层面借鉴利用了很多音乐领域的东西（见安德，1997；伯纳德，2006；坎贝尔，2004；席佩斯，2010；瓦德，2004）。

参考文献

- Addo, A.O. (1997) Children's idiomatic expressions of cultural knowledge. *International Journal of Music Education*, 30, 15–25.
- Adorno, T. (1976) *Introduction to the Sociology of Music*. Translated by E. Ashton, New York, NY: International Publishing Group.
- Alexander, R. (2008) *Essays on Pedagogy*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Alexander, R. (2009) Pedagogy, culture and the power of comparison. In H. Daniels, L. Hugh, and J. Porter (eds) *Educational Theories, Cultures and Learning: A Critical Perspective*, pp.10–26. London: Routledge.
- Allsup, R. (2011) Popular music and classical musicians: Strategies and perspectives. *Music Educators Journal*, 97(3), 30–4.
- Alperson, P. (1984) On music improvisation. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 43(1), 17–30.
- Alperson, P. (1985) Improvisation: music for an occasion. *British Journal of Music Education*, 2(2), 177–86.
- Amabile, T. (1983) *The Social Psychology of Creativity*. New York, NY: Springer-Verlag.
- Amabile, T. (1996) *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. Colorado: Westview.
- Anon. Live algorithm programming and a temporary organisation for its promotion.
Available at: www.toplap.org.
- Applegate, M.C. (2010) Cultural perceptions, ownership and interaction with re-purposed musical instruments. *Journal of Music, Technology and Education*, 3(2/3), 93–106.
- Aranosian, C.M. (1981) Musical creativity: the stream of consciousness in composition, improvisation, and education. *Imagination, Cognition and Personality*, 1(1), 67–88.
- Aronowitz, S. (1994) *Dead Artists, Live Theories and Other Cultural Problems*. London: Routledge.
- Atau Tanaka, A., Tokui, N., and Momeni, A. (2005) 'Facilitating Collective Musical Creativity'. *Association for Computing Machinery: Multimedia Conference Proceedings*, pp. 191–8. 6–11 November. New York, NY: ACM Press.
- Atkinson, D. (2002) *Art in Education: Identity and Practice*. Dordrecht, Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Attali, J. (1985) *Noise: The Political Economy of Music*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Azzara, C. (2002) Improvisation. In R. Colwell and C. Richardson (eds) *The New Handbook of Research on Music Teaching and Learning: A Project of the Music Educators National Conference*, pp. 171–88. Oxford: Oxford University Press.
- Back, L. (1996) *New Ethnicities and Urban Culture: Racism and Multiculture in Young Lives*. London: UCL Press.
- Bahn, C.R. (1997) Composition, improvisation and meta-composition (string bass, jazz, performance). *Dissertation Abstracts International*, DAI-A, 4116.
- Bailey, D. (1992) *Improvisation: Its Nature and Practice in Music*. New York, NY: Da Capo Press.
- Baily, J. (1985) Music structure and human movement. In P. Howell, I. Cross, and R. West (eds) *Musical Structure and Cognition*, pp. 237–58. London: Academic Press.
- Baily, J. (1991) Some cognitive aspects of motor planning in musical performance. *Psychological-Belgica*, 31(2), 147–62.
- Banaji, S., Burn, A., and Buckingham, D. (2006) *The Rhetorics of Creativity: A Review of the Literature*. London: Arts Council England.

- Barrett, E. and Bolt, B. (eds) (2010) *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I.B. Tauris.
- Barrett, M. (2005a) Children's communities of musical practice; some socio-cultural implications of a systems view of creativity in music education. In D.J. Elliott (ed.) *Praxial Music Education: Reflections and Dialogues*, pp. 177–95. New York, NY: Oxford University Press.
- Barrett, M. (2005b) Musical communication and children's communities of musical practice. In D. Miell, R. MacDonald and D. Hargreaves (eds) *Musical Communication*, pp. 117–42. New York, NY: Oxford University Press.
- Barrett, M.S. (2003) Meme engineers: Children as producers of musical culture. *International Journal of Early Years Education*, 11(3), 195–212.
- Barrett, M.S. (2006) 'Creative collaboration': an 'eminence' study of teaching and learning in music composition. *Psychology of Music*, 34(2): 195–218.
- Barrett, M.S. and Gromko, J.E. (2007) Provoking the muse: a case study of teaching and learning in music composition. *Psychology of Music*, 35(2), 213–30.
- Bayton, M. (1993) Feminist musical practice: Problems and contradictions. In T. Bennett, S. Frith, L. Grossber, J. Shepherd, and G. Turner (eds) *Rock and Popular Music*, pp. 177–92. New York, NY: Routledge.
- Becker, H. (1963) *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York, NY: Free Press.
- Becker, H. (1984) *Art Worlds*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Becker, H., Faulkner, R., and Kirshenblatt-Gimblett, B. (2006) *Art from Start to Finish: Jazz, Painting, Writing and other Improvisations*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bennett, A. (1980) *On Becoming a Rock Musician*. Amherst, MA: University of Massachusetts Press.
- Bennett, A. (1999) Subcultures or Neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style and musical taste. *Sociology*, 33(3), 599–617.
- Bennett, A. (2000) *Popular Music and Youth Culture: Music, Identity and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Bennett, A. (2001) *Cultures of Popular Music*. Buckingham: Open University Press.
- Bennett, D. (2008) *Understanding the Classical Music Profession: The Past, the Present and Strategies for the Future*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Bennett, S. (1976) The process of musical creation: interviews with eight composers. *Journal of Research in Music Education*, 24(1), 3–13.
- Bennett S. (2010) *Understanding the Classical Music Profession*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Bennett, T., Frith, S., Grossberg, L., Shepherd, J., and Turner, G. (1993) *Rock and Popular Music: Politics, Policies and Institutions*. London: Routledge.
- Benson, B.E. (2003) *The Improvisation of Musical Dialogue: A Phenomenology of Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Berendt, J.E. (1992) *The Jazz Book: From Ragtime to Fusion and Beyond*, revised edn. Translated by H.B. Bredigkeit, D. Morgenstern and T. Nevill, pp. 161–2. Westport, CT: Lawrence Hill.
- Berleant, A. (1987) Musical de-composition. In Alpers, P. (ed.) *What is Music? An Introduction to the Philosophy of Music*, pp. 239–54. Pennsylvania, PA: Pennsylvania State University Press.
- Berliner, P. (1994). *Thinking in Jazz: The Infinite Art of Improvisation*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Berliner, P. (2006) Grasping Shona musical works: a case study of Mbira Music. In H. Becker, R. Faulkner, and B. Kirshenblatt-Gimblett (eds) *Art from Start to Finish: Jazz, Painting, Writing and other Improvisations*, pp. 126–34. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bernstein, B. (1990) *Class, Codes and Control, Volume IV: The Structuring of Pedagogic Discourse*. London: Routledge.
- Bernstein, B. (1996) *Pedagogy, Symbolic Control and Identity*. New York, NY: Rowman and Littlefield.
- Black, P. and Wiliam, D. (2006) Assessment for learning in the classroom. In J. Gardner (ed.) *Assessment and Learning*, pp. 9–25. London: Sage.
- Blacking, J. (1955) *Music, Culture, and Experience*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

- Blacking, J. (1967) *Venda Children's Songs*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Blacking, J. (1973) *How Musical Is Man?* Seattle, WA: University of Washington.
- Blake, A. (2007) *Popular Music: The Age of Multimedia*. London: Middlesex Publishing Press.
- Blanning, T. (2002) *The Culture of Power and the Power of Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Blanning, T. (2008) *The Triumph of Music: Composers, Musicians and their Audiences*. London: Penguin Books.
- Boden, M. (2005) *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. London: Routledge.
- Born, G. (1993) Afterword: Music policy aesthetic and social difference. In T. Bennett, Frith, S., Grossberg, L., Shepherd, J., and Turner, G. (eds) *Rock and Popular Music*, pp. 266–92. New York, NY: Routledge.
- Born, G. (2005) On musical mediation: Ontology, technology and creativity. *Twentieth-century Music*, 2(1), 7–36.
- Born, G. and Hesmondhalgh, D. (2000) *Western Music and Its Others: Difference, Representation and Appropriation Music*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Bourdieu, P. (1973) Cultural reproduction and social reproduction. In R. Brown (ed.) *Knowledge, Education and Cultural Change*, pp. 71–112. London: Tavistock.
- Bourdieu, P. (1977) *Outline of a Theory of Practice*. Translated by R. Nice. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. (1977b) Cultural reproduction and social reproduction. In J. Karabel and A.H. Halsey (eds) *Power and Ideology in Education*, pp. 487–511. New York, NY: Oxford University Press.
- Bourdieu, P. (1984a) *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Translated by R. Nice. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1984b) *Homo Academicus*. (English edn 1988a). Translated by P. Collier. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1988) Vive la Crise! for heterodoxy in social science. *Theory and Society*, 19(5), 773–88.
- Bourdieu, P. (1990a) *In Other Words: Essays Towards a Reflexive Sociology*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1990b) *The Logic of Practice*. Translated by R. Nice. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1993a) *Sociology in Question*. London: Sage.
- Bourdieu, P. (1993b) The market of symbolic goods. In *The Field of Cultural Production*. Cambridge: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1993c) *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Edited and introduced by R. Johnson. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1993d) Some properties of fields. In *Sociology in Question*, pp. 72–7. London: Sage.
- Bourdieu, P. (1996) *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1999) [1993] *The Weight of the World: Social Suffering in Contemporary Society*. Translated by P. Parkhurst Ferguson, S. Emanuel, J. Johnson & S. T. Waryn. Cambridge, UK: Polity Press. [Originally published as 'La misere du monde' (Paris: Seuil)].
- Bourdieu, P. and Wacquant, L.J.D. (1992) *An Invitation to Reflexive Sociology*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bowman, W. (2004) 'Pop' goes? Taking popular music seriously. In C.X. Rodriguez (ed.) *Bridging the Gap: Popular Music and Music Education*, pp. 29–49. Reston, VA: MENC: The National Association for Music Education.
- Brinner, B. (1995) *Knowing Music, Making Music: Javanese Gamelan and the Theory of Musical Competence and Interaction*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Broughton, F. and Brewster, B. (2002) *How to DJ [Properly]: The Art and Science of Playing Records*. London: Transworld Publishers.
- Brown, A.R. (2001). *Modes of Compositional Engagement Mikropolyphonie, Volume 6*. http://farben.latrobe.edu.au/mikropol/volume6/brown_a/brown_a.html. Available at: <http://eprints.qut.edu.au/archive/00000168/and> (archived at <http://pandora.nla.gov.au/tep/10054>).
- Brown, A.R. and Dillon, S.C. (2007) Networked improvisational musical environments: Learning through online collaborative music making. In Finney, J. and Burnard, P. (eds) *Music Education with Digital Technology*, pp. 96–106. London: Continuum Press.

- Brown, A.R. and Dillon, S.C. (in press) Collaborative digital media performance with generative music systems. In G. Macpherson and G. Welch (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Brown, A.R. and Sorensen, A. (2009) Interacting with generative music through live coding. *Contemporary Music Review*, 28(1): 17–29.
- Brown, A.R., Sorensen, A., and Dillon, S. (2002). Jam2Jam (Version 1) [Interactive Generative Music-Making Software]. Brisbane: Exploding Art Music Productions.
- Buckingham, D. (2005) *Schooling the Digital Generation: Popular Culture, the New Media and the Future of Education*. London: IoE, University of London.
- Burnard, P. (1995). Task design and experience in composition. *Research Studies in Music Education*, 5, 32–46.
- Burnard, P. (1999) Bodily intention in children's improvisation and composition. *Psychology of Music*, 27(2), 159–74.
- Burnard, P. (2000a) How children ascribe meaning to improvisation and composition: rethinking pedagogy in music education. *Music Education Research*, 2(1), 7–23.
- Burnard, P. (2000b) Examining experiential differences between improvisation and composition in children's music making. *British Journal of Music Education*, 17(3), 227–45.
- Burnard, P. (2002) Investigating children's meaning making and the emergence of musical interaction in group improvisation. *British Journal of Music Education*, 19(2), 157–72.
- Burnard, P. (2004) Reflecting on music learning and rethinking contexts. In Bartel, L. (ed.) *Questioning the Music Education Paradigm*, pp. 244–57. Alberta: Canadian Educator's Association.
- Burnard, P. (2005) What matters in general music? In Elliott, D. (ed.) *Praxial Music Education: Reflections and Dialogues*, pp. 267–71. New York, NY: Oxford University Press.
- Burnard, P. (2006a) Reflecting on the creativity agenda in education. *Cambridge Journal of Education*, 36(3), 313–18.
- Burnard, P. (2006b) The individual and social worlds of children's musical creativity. In G. McPherson (ed.) *The Child as Musician: A Handbook of Musical Development*, pp. 353–74. Oxford: Oxford University Press.
- Burnard, P. (2006c) Understanding children's meaning-making as composers. In I. Deliège and G. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 146–67. New York, NY: Psychology Press, Taylor and Francis.
- Burnard, P. (2007) Creativity and technology: Critical agents of change in the work and live of music teachers. In J. Finney and P. Burnard (eds) *Music Education with Digital Technology*, pp. 196–206. London: Continuum Press.
- Burnard, P. (2008) Creative learning and progression in the arts. In M. Rouhete (ed.) *Evaluating the Impact of Arts and Cultural Education: A European and International Research Symposium*, pp. 161–72. Paris: La Documentation Française, Centre Pompidou.
- Burnard, P. (2011a) Creativity, pedagogic partnerships, and the improvisatory space of teaching. In K. Sawyer (ed.) *Structure and Improvisation in Creative Teaching*, pp. 51–72. New York, NY: Cambridge University Press.
- Burnard, P. (2011b) Rethinking musical creativity. In O. Odena (ed.) *Musical Creativity: Insights From Music Education Research*, pp. 5–28. Aldershot: Ashgate.
- Burnard, P. (2011c) Constructing assessment for creative learning. In J. Sefton-Green, P. Thomson, L. Bresler, and K. Jones (eds) *The Routledge International Handbook of Creative Learning*, pp. 140–9. London: Routledge/Falmer.
- Burnard, P. (in press) The multiple creativities of music: Expanding discourses for change in music education. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York: Oxford University Press.
- Burnard, P. and Björk, C. (2010) Using student voice research to understand and improve musical learning. In C. Harrison and J. Finney (eds) *Finding The Student Voice*. pp. 24–33. Matlock, Derbyshire: National Association of Music Educators (NAME).
- Burnard, P. and Lavicza, Z. (2010a) Teachers' conceptions and practices of assessing creativity. Paper presented at the BERA 2010 Conference, Warwick, UK, Creativity SIG, 2 September.

- Burnard, P. and Lavicza, Z. (2010b) *Primary and Secondary Music and Visual Arts Teachers' Conceptions and Practices of Assessing Creativity in the Arts (ACA): Developing the ACA Questionnaire*. Research Note for the International Research Commission, 25–30 July, Northeast Normal University, Changchun, China, July. Available at: <http://www.isme.org>.
- Burnard, P. and Lavicza, Z. (2010c) *Primary and Secondary Teachers' Conceptions and Practices of Assessing Creativity in the Arts*. International Research Commission Conference Proceedings. Changchun, China: International Society of Music Education.
- Burnard, P. and Maddock, M. (2007) Pupil and teacher perceptions of artist pedagogy: an exploratory study. In *Proceedings of the British Educational Research Association Annual Conference*, London, September (CD Rom).
- Burnard, P. and Swann, M. (2010) Pupil perceptions of learning with artists: a new order of experience? *Thinking Skills and Creativity*, 5(2), 70–83.
- Burnard, P. and Triantafyllaki, A. (forthcoming) Exploring where the self and the social meet in contemporary composers' fields of production in music using narrative enquiry. In S.O. Neill (ed.) *Personhood and Music Learning: Multidisciplinary Perspectives and Narrative Voices*. Canada: CMEA/ACME Biennial Book Series, Research to Practice.
- Burnard, P. and White, J. (2008) Creativity and performativity: counterpoints in British and Australian education. *British Educational Research Journal, Special Issue on 'Creativity and Performativity in Teaching and Learning'*, 34(5), 667–82.
- Burnard, P. and Wyse, D. (2009) Creativity in the primary curriculum: Reconciling disconnections between policy, theory, research and practice. Paper presented at the British Education Research Association (BERA) Conference, September, Manchester, 3–5 September.
- Burnard, P. and Younker, B.A. (2002) Mapping pathways: Fostering creativity in composition. *Music Education Research*, 4(2), 245–61.
- Burnard, P. and Younker, B.A. (2004) Creativity and individual composing pathways: perspectives within a cross-cultural framework. *International Journal of Music Education*, 22(1), 59–76.
- Burnard, P. and Younker, B.A. (2008) Investigating children's musical interactions within the activities systems of group composing and arranging: an application of Engeström's Activity Theory. *International Journal of Educational Research*, 47(1), 60–74.
- Burnard, P. and Younker, B.A. (2010) Towards a broader conception of creativity in the music classroom: A case for using Engström's Activity Theory as a bases for researching and characterising group music-making practices. In R. Wright (ed.) *Sociology of Music Education*, pp. 165–91. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Burnard, P., Grainger, T., and Craft, A. (2006) Documenting possibility thinking: A journey of collaborative enquiry. *International Journal of Early Years Education, Special Issue on Creativity and Cultural Innovation in Early Childhood Education*, 14(3), 243–62.
- Burnard, P., Craft, A., Cremin, T., and Chappell, K. (2007) Creative learning and progression through composing music. Paper presented at The 4th International Conference of Research in Music Education, University of Exeter, 11–14 April, CDROM
- Burnard, P., Fautley, M., and Savage, J. (2010a) *Assessing Creativity in the Secondary School Classroom: Exploring Variations in Teachers' Conceptions and Practices*. Full Paper Conference Proceedings of the 29th ISME World Conference, Beijing, 1–6 August (CD Rom).
- Burnard, P., Kelly, E., and Biddulph, J. (2010b) Mapping the creative journeying in practitioner research. In M. Khine and I. Saleh (eds) *Practitioner Research: Teachers' Investigations in Classroom Teaching*, pp. 1–15. Hauppauge, NY: Nova Science Publishers.
- Burt-Perkins, R. (2009) The learning cultures of performance: applying a cultural theory of learning to conservatoire research. In A. Williamon, S. Pretty, and R. Buck (eds) *Proceedings of the International Symposium on Performance Science*, pp. 249–54. European Association of Conservatoires (AEC). Available at: www.legacyweb.rcm.ac.uk/ISPS/ISPS2009/Proceedings.
- Byrne, C., MacDonald, R., and Carlton, L. (2002) Assessing creativity in musical compositions: flow as an assessment tool. *British Journal of Music Education*, 20(3), 277–90.

- Cain, T. (2004) Theory, technology and the music curriculum. *British Journal of Music Education*, 21(3), 215–21.
- Campbell, P. (1991a) The child-song genre: A comparison of songs by and for children. *International Journal of Music Education*, 17, 14–23.
- Campbell, P. (1991b) Unveiling the mysteries of musical spontaneity. *Music Educators Journal*, December, 21–4.
- Campbell, P. (1996) *Music in Cultural Context: Eight Views on World Music Education*. Reston, VA: Music Educators National Conference.
- Campbell, P. (1998) *Songs in Their Heads: Music and its Meaning in Children's Lives*. New York, NY: Oxford University Press.
- Campbell, P.S. (2002) The musical cultures of children. In L. Bresler and C.M. Thompson (eds) *The Arts in Children's Lives: Context, culture and Curriculum*, pp. 57–69. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Campbell, P. (2004) *Teaching Music Globally: Experiencing Music, Expressing Culture*. New York, NY: Oxford University Press.
- Campbell, P. and Teicher, J. (1997) Themes and variations on the creative process: tales of three cultures. *Research Studies in Music Education*, 8, 29–41.
- Caves, R. (2000) *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Challis, M. (2007) The DJ factor: teaching performance and composition from back to front. In J. Finney and P. Burnard (eds) *Music Education with Digital Technology*, pp. 65–74. London: Continuum Press.
- Chanan, M. (1994) *Musica Practica: The Social Practice of Western Music from Gregorian Chant to Postmodernism*. London: Verso.
- Charmaz, K. (2005) Grounded theory for the 21st Century. In N.K. Denzin and Y.S. Lincoln (eds) *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 3rd edn, pp. 507–35. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Chase, S.E. (2005) Narrative inquiry: Multiple lenses, approaches, voices. In N.K. Denzin and Y.S. Lincoln (eds) *The Sage Handbook of Qualitative Research*, pp. 651–80. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Chion, M. (1994) *Audio-Vision: Sound on Screen*. Translated and edited by C. Gorbman. New York, NY: Columbia University Press.
- Clandinin, D.J. (ed.) (2007) *Handbook of Narrative Inquiry*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Clandinin, D.J. and Connelly, F.M. (2000) *Narrative inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Clifton, T. (1983) *Music as Heard: A Study in Applied Phenomenology*. New Haven, NJ: Yale University.
- Cloonan, M. (2005) What is popular music studies? Some observations. *British Journal of Music Education*, 22(1), 77–93.
- Cloonan, M. (2007) *Popular Music and the State in the UK: Culture, Trade or Industry?* Ashgate Popular and Folk Music Series. Ashgate: Aldershot.
- Cloonan, M. and Johnson, B. (2006) Killing me softly with his song: an initial investigation into the use of popular music as a tool of oppression. *Popular Music*, 21(1), 27–39.
- Cohen, S. (1991) *Rock culture in Liverpool: popular music in the making*. Oxford: Oxford University Press.
- Colley, B., Eidsaa, R.M., Kenny, A., and Leung, B.W. (in press) Collaborative creativity in partnership practices. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Collins, N. (2008) Live electronic music. In N. Collins and J. d'Escuran (eds) *The Cambridge Companion to Electronic Music*, pp. 38–54. Cambridge: Cambridge University Press.
- Colwell, R. (ed.) (2002) *Handbook of Research in Music Teaching and Learning. A Project of the Music Educators National Conference*. New York, NY: Schirmer.
- Cook, N. (1990) *Music, Imagination and Culture*. Oxford: Clarendon Press.
- Cook, N. (1998) *Music: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Cook, N. (2006) Playing God: creativity, analysis and aesthetic inclusion. In I. Deliège and G.A.E. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 9–24. New York, NY: Taylor and Francis.

- Cook, N. (forthcoming) Scripting social interaction: Improvisation, performance, and Western 'art' music. In G. Born., E. Lewis, and W. Straw (ed.) *Improvisation and Social Aesthetics*. Hanover, NH: Wesleyan University Press.
- Cook, N. (in press) Against reproduction. In E. Sheinberg (ed.) *Music Semiotics: A Network of Significations—In Honor of Raymond Monelle*. Farnham: Ashgate.
- Cottrell, S. (2004) *Professional Music-Making in London: Ethnography and Experience*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Cox, C. and Warner, D. (2009) *Audio Culture: Readings in Modern Music*. London: Continuum Press.
- Craft, A., Burnard, P., Grainger, T., and Chappell, K. (2006) *Progression in Creative Learning*. London: Arts Council England, Creative Partnerships.
- Craft, A., Cremin, T., Burnard, P., and Chappell, K. (2007) Teacher stance in creative learning: A study of progression. *Thinking Skills and Creativity*, 2(1), 136–47.
- Craft, A., Cremin, T., and Burnard, P. (eds) (2008) *Creative Learning 3–11 and How We Document It: What, How and Why?* Stoke-on-Trent: Trentham.
- Creswell, J. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Traditions*. London: Sage.
- Cross, I. and Woodruff, G.E. (2009) Music as a communicative medium. In R. Both and C. Knight (eds) *The Prehistory of Language*, pp.77–99. Oxford: Oxford University Press.
- Cross, I., Laurence, F., and Rabinovitch, T. (in press) Empathy and creativity in group musical practices: towards a concept of empathic creativity. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Crow, B. (2006) Musical creativity and the new technology. *Music Education Research*, 8(1), 121–30.
- Crow, B. (2008) Changing conceptions of educational creativity: a study of student teachers' experience of musical creativity. *Music Education Research*, 10(3), 373–88.
- Csikszentmihalyi, M. (1988) Society, culture and person: A systems view of creativity. In R.J. Sternberg (ed.), *The Nature of Creativity*, pp. 325–39. New York, NY: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990) The domain of creativity. In M.A. Runco and R.S. Albert (eds), *Theories of Creativity*, pp. 190–212. Newbury Park, CA: Sage.
- Csikszentmihalyi, M. (1996) *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York, NY: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (1999) Implications of a systems perspective for the study of creativity. In R. Sternberg (ed.) *Handbook of Creativity*, pp. 313–35. New York, NY: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. and Wolfe, R. (2002) New conceptions and research approaches to creativity: Implications of a systems perspective for creativity in education. In K.A. Heller, F.J. Monks, R.J. Sternberg, and R.F. Subotnik (eds) *International Handbook of Giftedness and Talent*, 2nd edn, pp. 81–93. Oxford: Elsevier.
- Dale, P. (2010) Anyone can do it: traditions of punk and the politics of empowerment, PhD dissertation, Newcastle University.
- Dalhaus, C. (1983) *Foundations of Music History*. Translated by J.B. Robinson. London: Cambridge University Press.
- Daugherty, R., Black, P., Ecclestone, K., James, M., and Newton, P. (2008) Alternative perspectives on learning outcomes: challenges for assessment. *Curriculum Journal*, 19(4), 243–54.
- Davidson, J. and Coulam, A. (2006) Exploring jazz and classical solo singing performance behaviours: A preliminary step towards understanding performer creativity. In I. Deliège and G.A.E. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 181–200. New York, NY: Taylor and Francis.
- Davies, C. (1986) Say it till a song comes (reflections on songs invented by children 3–13. *British Journal of Music Education*, 3(30), 270–93.
- de Certeau, M. (1984) *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, CA: University of California Press.
- DeCurtis, A. (1999) *Lost in the Supermarket: Myth and Commerce in the Music Business*. In K. Kelly and E. McDonnell (eds) *Stars Don't Stand Still in the Sky: Music and Myth*, pp. 31–5. London: Routledge.

- DeCurtis, A. (2005) *In Other Words: Artists Talk About Life and Work*. Milwaukee, WI: Hal Leonard Corporation.
- Delège, I. and Richelle, M. (2006) Prelude: The spectrum of musical creativity. In I. Delège and G.A.E. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 1–6. New York, NY: Taylor and Francis.
- Delège, I. and Wiggins, G.A.E. (eds) (2006) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*. New York, NY: Taylor and Francis.
- Denicolo, P. and Pope, M. (1990) Adults learning—teachers thinking. In C. Day, M. Pope, and P. Denicolo (eds) *Insight into Teachers Thinking and Practice*, pp. 155–69. Basingstoke: Falmer.
- DeNora, T. (1995). *Beethoven and the Construction of Genius: Musical Politics in Vienna, 1792–1803*. Berkeley, CA: University of California Press.
- DeNora, T. (1999) Music as a technology of the self. *Poetics*, 27, 31–56.
- DeNora, T. (2000) *Music in Everyday Life*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- DeNora, T. (2003) *After Adorno: Rethinking Music Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dillabough, J. and Kennelly, J. (2010) *Lost Youth in the Global City: Class, Culture and the Urban Imaginary*. New York, NY: Routledge.
- Dillon, S. (2006) Before the eyes glaze over. *Music Forum: Music Council of Australia*, 13, 32–33.
- Dillon, T. (2006) *Exploring young people's collaborative and creative processes using keyboard and computer-based music technologies in formal and non-formal settings*. PhD thesis, Department of Psychology, The Open University.
- Dillon, T. (2007) Current and future practices: embedding collaborative music technologies in secondary schools. In J. Finney and P. Burnard (eds) *Music Education Digital Technology*, pp. 117–31. London: Continuum.
- Dobbins, B. (1980) Improvisation: an essential element of musical proficiency. *Music Educators Journal*, January, 36–41.
- Duckworth, W. (1995) *Talking Music: Conversations with John Cage, Philip Glass, Laurie Anderson, and Five Generations of American Experimental Composers*. New York, NY: Schirmer Books.
- Dumais, S.A. (2002) Cultural capital, gender and school success: the role of habitus. *Sociology of Education*, 75, 44–68.
- Einstein, A. (1945) *Mozart: His Character and His Work*. London: Oxford.
- Emmerson, S. (1989) Composing strategies and pedagogy. *Contemporary Music Review*, 3, 133–44.
- Engström, A. and Hallencreutz, D. (2003). *Från A-dur till bokslut - Hårda fakta om en mjuk industri*. IUC Musik & Upplevelseindustri. December 2003.
- Espeland, M. (2003) The African drum: The compositional process as discourse and interaction in a school context. In M. Hickey (ed.) *Why and How to Teach Music Composition: A New Horizon for Music Education*, pp.167–92. Reston, VA: MENC, The National Association for Music Education.
- Fairbairn, H. (1993) *Group Playing in Traditional Irish Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fairbairn, H. (1994) Changing contexts for traditional dance music in Ireland: The rise of group performance practice. *Folk Music Journal*, 6(5), 66–99.
- Farber, J. (2011) (Chapter 2) 'Britney Spears' 'Femme Fatale' review: Dr. Luke and Max Martin Take Over Brand and Steal it. Available at: http://articles.nydailynews.com/2011-03-29/entertainment/29375832_1_luke-and-max-martin-britney-brand-2007-s-blackout
- Faulkner, R. (2005) *Music on Demand: Composers and Careers in the Hollywood Film Industry*. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Faulkner, D., Coates, E., Craft, A., and Duffy, B. (2006) Creativity and cultural innovation in early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, 14(3), 191–9.
- Feldman, D.H., Csikszentmihalyi, M., and Gardner, H. (eds) (1994) *Changing the World: A Framework for the Study of Creativity*. Westport, CT: Praeger.
- Finnegan, R. (1989) *The Hidden Musicians: Music-Making in an English Town*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Finney, J. (2011) *Music Education in England, 1950–2010: The Child-centred Progressive Tradition*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Finney, J. and Burnard, P. (eds) (2007) *Music Education with Digital Technology*. London: Continuum Press.
- Folkestad, G. (1998) Musical learning as cultural practice as exemplified in computer-based creative music-making. In B. Sundin, G.E. McPherson, and G. Folkestad (eds) *Children Composing*, pp. 97–134. Sweden: Lund University.
- Folkestad, G. (2006) Formal and informal learning situations or practices vs. formal and informal ways of learning'. *British Journal of Music Education*, 23(2), 135–46.
- Ford, A. (1993) *Composer to Composer: Conversations about Contemporary Music*. St. Leonards, NSW: Allen and Unwin.
- Ford, C. (1995) Free collective improvisation in higher education. *British Journal of Music Education*, 12(2), 103–12.
- Ford, C. (2010) Musical presence: towards a new philosophy of music. *Contemporary Aesthetics*, 8. Available at: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/journal.php>.
- Forman, M. (2004) Represent: race, space and place in rap music. In M. Forman and M.A. Neal (eds) *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*, p. 201. London: Routledge.
- Fornäs, J., Lindberg, U., and Sernhade, O. (1995) *In Garageland: Rock, Youth and Modernity*. London: Routledge.
- Foucault, M. (1972) *The Archaeology of Knowledge*. London: Tavistock Publications.
- Foucault, M. (1977) What is an author? In D.F. Bouchard (ed. and translator) *Language, Countermemory Practice*, pp. 113–38. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Foucault, M. (1980) *Power/Knowledge: Selected Interview and Other Writings*. Edited by C. Gordon. Brighton: Harvester.
- Frith, S. (1983) *Sound Effects: Youth Leisure, and the Politics Rock*. London: Constable.
- Frith, S. (1988) *Music for Pleasure: Essays in the Sociology of Pop*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Frith, S. (1996) *Performing Rites: Evaluating Popular Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Frith, S., Straw, W., and Street, J. (2001) *The Cambridge Companion to Pop and Rock*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fuller, D. (1989) The Performer as Composer. In H.M. Brown and S. Sadie (eds) *Performance Practice Vol. II*, pp. 117–18. London: MacMillan Publishers.
- Gardner, H. (1982) *Art, Mind and Brain: A Cognitive Approach to Creativity*. New York, NY: Basic Books.
- Gardner, H. (1993) *Creating Minds: An Anatomy of Creativity Seen Through the Lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*. New York, NY: Basic Books.
- Gardner, H. (1998) *Extraordinary Minds: Portraits of Exceptional Individuals and an Examination of our Extraordinariness*. New York, NY: Basic Books.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York, NY: Basic Books.
- Gell, A. (1998) *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Ghiselin, B. (ed.) (1952) *The Creative Process: A Symposium*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Goehr, L. (1992) *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford: Clarendon Press.
- Gordon, E. (1987) *The Nature, Description, Measurement, and Evaluation of Music Aptitudes*. Chicago, IL: G.I.A. Publications.
- Gracyk, T. (1996) *Rhythm and Noise: An Aesthetics of Rock*. London: I.B. Tauris.
- Graue, M. and Walsh, D. (1998) *Studying Children in Context: Theories Methods and Ethics*. London: Sage.
- Green, L. (1988) *Music on Deaf Ears: Musical Meaning, Ideology and Education*. Manchester: Manchester University Press.
- Green, L. (2001) *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead For Music Education*. London: Ashgate.
- Green, L. (2002) *How Popular Musicians Learn*. Aldershot: Ashgate (first published in 2001).
- Green, L. (2008) *Music, Informal Learning and the School: A New Classroom Pedagogy*. Aldershot: Ashgate.

- Green, L. (2010) Research in the sociology of music education: some introductory concepts. In R. Wright (ed.) *Sociology and Music Education*, pp. 21–34. Farnham, Surrey: Ashgate.
- Grenfell, M. (2008) (ed.) *Pierre Bourdieu: Key Concepts*. Durham: Acuman Publishing.
- Grenfell, M. and Hardy, C. (2007) *Art Rules: Pierre Bourdieu and the Visual Arts*. Oxford: Berg.
- Grenfell, M. and James, D. (1998) *Bourdieu and Education: Acts of Practical Theory*. London: Falmer Press.
- Grove, G. (2004) *Beethoven and His Nine Symphonies*. Whitefish, MT: Kessinger Publishing Co. (first published in 1896).
- Haddon, E. (2006) *Making Music in Britain: Interviews with Those Behind the Notes*. Aldershot: Ashgate.
- Hargreaves, D.J., Galton, M.J. and Robinson, S. (1996) Teachers' assessments of primary children's classroom work in the creative arts. *Education Research*, 38(2), 199–211.
- Harlen, W. and James, M. (1997) Assessment and learning: differences and relationships between formative and summative assessment. *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 4(3), 365–79.
- Hartley, J. (ed.) (2005) *Creative Industries*. Oxford: Blackwell.
- Harwood, E. (1998) Go on Girl! Improvisation in African-American girls' singing games. In B. Nettl and M. Russell (eds) *In the Course of Performance: Studies in the World of Musical Improvisation*, pp. 113–25. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Hass, R.W., Weisberg, R.W., and Choi, J. (2010) Quantitative case studies in musical composition: The development of creativity in popular-songwriting teams. *Psychology of Music*, 38, 463–79.
- Heidegger, M. (1962) *Being and Time*. Translated by John Macquarrie and Edward Robinson. New York, NY: Harper & Row.
- Hennessey, B. and Amabile, T. (1988) The conditions of creativity. In R. Sternberg (ed.) *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*, pp. 11–38. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hennessey, B.A. and Amabile, T.M. (1999) Consensual assessment. In M.A. Runco and S.R. Pritzker (eds) *Encyclopedia of Creativity, Volume 1*, pp. 346–59. San Diego, CA: Academic Press.
- Hesmondhalgh, D. and Negus, K. (eds) (2002) *Popular Music Studies*. London: Arnold.
- Holden, S. (1992) The evolution of the singer-songwriter. In DeCurtis, A., Henke, J., and George-Warren, H. (eds) *The Rolling Stone Illustrated History of Rock & Roll*, pp. 299–308. London: Straight Arrow.
- Hickey, M. (2002) The use of consensual assessment in the evaluation of children's music compositions. In C. Woods, G. Luck, R. Brochard, F. Seddon, and J.A. Sloboda (eds) *Proceedings from the Sixth International Conference on Music Perception and Cognition*. Keele, UK: Keele University (CD-Rom).
- Homan, S. (2006) *Access all Eras: Tribute Bands and Global Pop Culture*. Berkshire: Open University Press.
- Huizinga, J. (1970) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London: Maurice Temple Smith.
- Iseminger, G. (ed.) (2006) *Intention and Interpretation*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Jameson, F. (1991) *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Johnson, R. (1993) Editor's Introduction: Pierre Bourdieu on Art, Literature and Culture. In P. Bourdieu. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Edited and Introduced by Randal Johnson, pp. 1–29. Cambridge, UK: Polity Press.
- John-Steiner, V. (2000) *Creative Collaboration*. New York, NY: Oxford University Press.
- Jones, C.W. (2008) *The Rock Canon: Canonical Values in the Reception of Rock Albums*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Kahn, D. (2001) *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kanellopoulos, P. (1999) Children's conception and practice of musical improvisation. *Psychology of Music*, 27(2), 175–91.
- Kanter, R.M. (2000) When a thousand flowers bloom: Structural, collective and social conditions for innovation in organization. In R. Swedberg (ed.) *Entrepreneurship: The Social Science View*, pp. 167–210. New York, NY: Oxford University Press.
- Kelly, G.A. (1955) *The Psychology of Personal Constructs, Volume 1 and 2*. New York, NY: W.W. Norton and Co.
- Kelly, K. and McDonnell, E. (eds) (1999) *Stars Don't Stand Still in the Sky: Music and Myth*. London: Routledge.

- Kenny, B.J. and Gellrich, M. (2002) Improvisation. In R. Parncutt and G. McPherson (eds) *The Science and Psychology of Music Performance: Creative Strategies for Teaching and Learning*, pp. 117–34. Oxford: Oxford University Press.
- Kress, G.R. (2003) *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge Falmer.
- Kurkela, V. and Väkevä, L. (eds) (2009) *Decanonizing Music History*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Kusek, D. and Leonhard, G. (2005) *The Future of Music: Manifesto from the Digital Music Revolution*. Boston, MA: Berklee Press.
- Landy, L. (2007) *Understanding the Art of Sound Organization*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Lang, P.H. (1941) *Music in Western Civilization*. New York, NY: Norton.
- Langer, S.K. (1953) *Feeling and Form: A Theory of Art*. New York, NY: Scribner.
- Lapidaki, E., Rokus de Groot, R., and Stagkos, P. (in press) Communal creativity as socio-musical practice. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Lareau, A. (1987) Social class differences in family-school relationships: the importance of cultural capital. *Sociology of Education*, 60(2), 73–85.
- Lareau, A. and Horvat, E.M. (1999) Moments of social inclusion and exclusion: race, class and cultural capital in family-school relationships. *Sociology of Education*, 72(1), 37–53.
- Ledgard, A. (2006) Fair exchange: shared professional development and reflective action. In P. Burnard and S. Hennessey (eds) *Reflective Practice in Arts Education*, pp. 169–82. Dordrecht: Springer.
- Leong, S., Burnard, P., Jeannert, N., Leung, B., and Waugh, C. (in press) Assessing creativity in music: international perspectives and practices. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Levitin, D. (2008) *The World in Six Songs*. London: Penguin Books.
- Leyshon, A., Matless, D., and Revill, G. (1998) *The Place of Music*. New York, NY: Guilford Press.
- Loi, D. and Dillon, P. (2006) Adaptive educational environments as creative spaces. *Cambridge Journal of Education*, 36(3), 363–82.
- Longhurst, B. (2007) *Popular Music and Society*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Malloch, S. and Trevarthen, C. (eds) (2009) *Communicative Musicality: Exploring the Basis for Human Companionship*. Oxford: Oxford University Press.
- Margolis, J. (1977) *Philosophy Looks at the Arts*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Marsh, J. (1995) Children's singing games: Composition in the playground? *Research Studies in Music Education*, 4, 2–11.
- Marsh, J. (1997) Variation and transmission processes in children's singing games in an Australian playground. PhD thesis, University of Sydney.
- Marsh, J. (2006) Emergent media literacy: Digital animation in early childhood. *Language and Education*, 20(6), 493–506.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S., and Wright, K. (2005) *Digital Beginnings: Young Children use of Popular Culture, Media and New Technologies*. Sheffield: University of Sheffield.
- Marsh, K. (2008) *The Musical Playground: Global Tradition and Change in Children's Songs and Games*. Oxford University Press.
- Maton, K. (2008) Habitus. In M. Grenfell (ed.), *Pierre Bourdieu: Key Concepts*. Durham: Acuman Publishing.
- Maton, K. (2010a) Analyzing knowledge claims and practices: languages of legitimation. In K. Maton and R. Moore (eds) *Social Realism, Knowledge and the Sociology of Education: Coalitions of the Mind*, pp. 35–60. London: Continuum Press.
- Maton, K. (2010b) Canons and progress in the arts and humanities: Knowers and Gazes. In K. Maton and R. Moore (eds) *Social Realism, Knowledge and the Sociology of Education: Coalitions of the Mind*, pp. 154–79. London: Continuum.
- Maton, K. and Moore, R. (eds) (2010) *Social Realism, Knowledge and the Sociology of Education: Coalitions of the Mind*. London: Continuum.

- McCutchan, A. (1999) *The Muse That Sings: Composers Speak about the Creative Process*. New York, NY: Oxford University Press.
- McKinlay, A. and Smith, C. (eds) (2009) *Creative Labour: Working in the Creative Industries*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- McIntyre, P. (2010) Songwriting, creativity and the music industry. In R. Sickels (ed.) *The Business of Entertainment, The Music Industry: Volume 2*, pp. 1–20. Westport, CT: Praeger.
- McIntyre, P. (2011) Rethinking the creative process: The systems model of creativity applied to popular songwriting. *Journal of Music, Technology and Education*, 4(1), 77–90.
- McIntyre, P. (2012) *Creativity and Cultural Production: Issues for Media Practice*. London: Palgrave MacMillan.
- McMillan, R. (1996) A terrible honesty: the development of a personal voice in musical improvisation. PhD dissertation, University of Melbourne.
- McPherson, G. (1994) Improvisation: past, present and future. In *Proceedings of the 21st World Conference of the International Society for Music Education*, pp. 154–62. Tampa, Florida.
- McPherson, G. (2006) *The Child as Musician: A Handbook of Musical Development*. Oxford: Oxford University Press.
- McPherson, G. and Welch, G. (eds) (in press) *Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- McWilliam, E. (2008) *The Creative Workforce: How to Launch Young People into High-Flying Futures*. Sydney: University of New South Wales Press.
- Mellor, L. (2001) Welcome to the dance machine: entertainment, edutainment, education? An investigation of children's composition responses using the CD rom dance eJay. *National Association of Music Educators Magazine (NAME)*, 7, 25–9.
- Merker, B. (2006) Layered constraints on the multiple creativities of music. In I. Deliège and G.A.E. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 25–42. New York, NY: Taylor and Francis.
- Merleau-Ponty, M. (1962) *Phenomenology of Perception*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Moore, R. (2010) Knowledge structures and the Canon: A preference for judgements. In K. Maton and R. Moore (eds) *Social Realism, Knowledge and the Sociology of Education: Coalitions of the Mind*, pp. 131–79. London: Continuum.
- Mozart, W.A. (1952). A letter. In B. Ghiselin (ed.) *The Creative Process*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Murphy, R. and Espeland, M. (2006–2008) *Upbeat (Teachers' Resource Books, Pupils' Books and CDs to Support Music in Primary Schools)*. Dublin: Carroll Education.
- Nardone, P.L. (1996) The experience of improvisation in music: a phenomenological psychological analysis. PhD dissertation, Saybrook Institute, University of Michigan.
- National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) (1999) *All Our Futures: Creativity, Culture and Education*. London: Department for Education and Employment.
- Negus, K. (1999) *Music Genres and Corporate Cultures*. London: Routledge.
- Negus, K. and Pickering, M. (2004) *Creativity, Communication and Cultural Value*. London: Sage.
- Nettl, B. (1974) Thoughts on improvisation: a comparative approach. *Musical Quarterly*, 60(1), 1–19.
- Neuman, D. (1980) *The Life of Music in North India*. Detroit, IL: Wayne State University Press.
- Nilson, C. (2007) Live coding practice. In *Proceedings of the 2007 International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, pp. 112–17. New York, NY: Association for Computing Machinery.
- Odena, O. and Welch, G. (2009) A generative model of teachers' thinking on musical creativity. *Psychology of Music*, 37(4), 416–42.
- Pasler, J. (2008) *Writing through Music: Essay on Music, Culture and Politics*. Oxford: Oxford University Press.
- Paton, R. (2010) *Living Music: Improvisation Guidelines for Teachers and Community Musicians*. Chichester: West Sussex County Council.

- Perkins, R. (2012) The construction of 'learning cultures': an ethnographically-informed case study of a UK conservatoire. PhD dissertation, University of Cambridge.
- Pitts, S. (2005) *Valuing Musical Participation*. Aldershot, Hampshire: Ashgate.
- Pope, R. (2005) *Creativity: Theory, History, Practice*. London: Routledge.
- Prensky, M.R. (2010) *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. London: SAGE.
- Pressing, J. (1984) Cognitive process in improvisation. In W.R. Crozier. and A.J. Chapman. (eds), *Cognitive Processes in the Perception of Art*, pp. 345–64. Amsterdam: Elsevier Science Publishing.
- Prévost, E. (1995) *No Sound is Innocent: AMM and the Practice of Self-Invention*. Harlow, Essex: Copula and Matchless Recordings and Publishings.
- Pring, R. (2000) *Philosophy of Educational Research*. London: Continuum Press.
- Pringle, E. (2008) Artists' perspectives on art practice and pedagogy. In J. Sefton-Green (ed.) *Creative Learning*, pp. 41–50. England: Arts Council.
- Rabinowitch, T., Cross, I., and Burnard, P. (in press) Between consciousnesses: embodied musical intersubjectivity. In D. Reynolds and M. Reason (eds) *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices*. Bristol: Intellect Press.
- Reay, D. (1995) 'They employ cleaners to do that': habitus in the primary classroom. *British Journal of Sociology Education*, 16, 353–71.
- Reay, D. (1998) 'Always knowing' and 'Never being sure': Institutional and familial habituses and higher education choice. *Journal of Education Policy*, 13(4), 519–29.
- Reay, D. (2004) 'It's all becoming a habitus': Beyond the habitual use of habitus in educational research. *Special Issue of British Journal of Sociology Education on Pierre Bourdieu*, 25(4), 431–44.
- Reay, D., David, M., and Ball, S. (2005) *Degrees of Choice: Class, Race, Gender and Higher Education*. Stoke-on-Trent: Trentham Books.
- Reddington, H. (2007) *The Lost Women of Rock Music: Female Musicians of the Punk Era*. Aldershot: Ashgate.
- Ricoeur, P. (1981) *Hermeneutics and the Human Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ricoeur, P. (1991) *From Text to Action: Essays in Hermeneutics*. London: Athlone Press.
- Ricoeur, P. (1992) *Oneself as Another*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Rudduck, J. (1999) Teacher practice and the student voice. In M. Lang, J. Olson, H. Hansen, and W. Bunder (eds) *Changing Schools/Changing Practices: Perspectives on Educational Reform and Teacher Professionalism*, pp. 41–54. Louvain: Garant.
- Ruthmann, S.A. (2007a) Strategies for supporting music learning through online collaborative technologies. In J. Finney and P. Burnard (eds) *Music Education with Digital Technology*, pp. 131–42. London: Continuum Press.
- Ruthmann, S.A. (2007b) The composers' workshop: An emergent approach to composing in the classroom. *Music Educators Journal*, 93(4), 38–44.
- Saether, E., Mbye, A., and Shayesteh, R. (in press) Intercultural creativity: Using cultural meetings as a prompting force for creative learning and change. In G. Welch and G. McPherson (eds) *The Oxford Handbook of Music Education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Savage, J. (2002) New models for creative practice for music technologies. In D. Harris (ed.) *How are You Doing? Learning and Assessment in Music*, pp. 38–44. Derbyshire: National Association of Music Educators.
- Savage, J. (2007) Pedagogical strategies for change. In J. Finney and P. Burnard (eds) *Music Education Digital Technology*, pp. 142–56. London: Continuum.
- Sawyer, K. (1997) (ed.) *Creativity in Performance*. Greenwich, CT: Ablex Publishing Corporation.
- Sawyer, K. (2003) *Group Creativity: Music Theatre, Collaboration*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sawyer, K. (2006a) *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Sawyer, K. (2006b) Educating for innovation. *Thinking Skills and Creativity*, 1(1), 41–8.
- Schauffler, R.H. (1946) *Beethoven: The Man who Freed Music*. New York, NY: Tudor.
- Schippers, H. (2010) *Facing the Music: Shaping Music Education from A Global Perspective*. New York, NY: Oxford University Press.

- Seddon, F. (2007) Music e-learning environments: Young people, composing and the internet. In J. Finney and P. Burnard (eds.) *Music Education with Digital Technology*, pp. 107–17. London: Continuum.
- Seddon, F.A. and O'Neill, S.A. (2003) Creative thinking processes in adolescent computer-based composition: an analysis of strategies adopted and the influence of instrumental training. *Music Education Research*, 5(2), 125–37.
- Seddon, F.A. and O'Neill, S.A. (2006) How does formal instrumental music tuition (FIMT) impact on self- and teacher-evaluations of adolescents' computer-based compositions? *Psychology of Music*, 34(1), 27–45.
- Sefton-Green, J. and Soep, L. (2007) Creative media cultures: making and learning beyond the school. In L. Bresler (ed.) *International Handbook of Research in Arts Education*, pp. 835–54. Dordrecht: Springer.
- Sexton, J. (2007) *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Shuker, R. (1994) *Understanding Popular Music*, 2nd edn. London: Routledge.
- Skeggs, B. (2004) Exchange, value and affect: Bourdieu and the self. *Sociological Review*, 52, 75–95.
- Sloboda, J.A. (1985) *The Musical Mind*. New York, NY: Oxford University Press.
- Sloboda, J. (2005) *Exploring the Musical Mind: Cognition, Emotion, Ability, Function*. Oxford: Oxford University Press.
- Small, C. (1998) *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Wesleyan: University Press of New England, Hanover.
- Smilde, R. (2009) *Musicians as Lifelong Learners: Discovery Through Biography*. Ontwerpen: Eburon Delft Academic Publishers.
- Smith, G.D. (2010) 'I Drum, Therefore I Am?' A study of kit drummers' identities, practices and learning. PhD dissertation, Institute of Education, University of London.
- Solomon, L. (1986) Improvisation II. *Perspectives in New Music*, 24, 224–35.
- Solomon, M. (1980) On Beethoven's creative process: a two-part invention. *Music and Letters*, 61, 271–83.
- Somekh, B. (2000) New technology and learning: Policy and practice in the UK, 1980–2019. *Education and Information Technologies*, 5(1), 19–37.
- Spruce, G. (1999) Assessment in the arts: issues of objectivity. In G. Spruce (ed.) *Teaching Music*, pp. 168–85. London: Routledge.
- Somekh, B. (2007) *Pedagogy and Learning with ICT: Researching the Art of Innovation*. London: Routledge.
- Spruce, G. (1996) Assessment in the arts: issues of objectivity. In G. Spruce (ed.) *Teaching Music*, pp. 168–74. London: Routledge.
- Starko, A. (2001) *Creativity in the Classroom*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Stauffer, S. (2001) Composing with computers: Meg makes music. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 150, 1–20.
- Stauffer, S. (2002) Connections between the musical and life experiences of young composers and their compositions. *Journal of Research in Music Education*, 50(4), 301–22.
- Storr, A. (1991) *The Dynamics of Creation*. London: Secker and Warburg.
- Stravinsky, I. (1947) *Poetics of Music in the Form of Six Lessons*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sumara, D.J. and Davis, B. (1997) Enactivist theory and community learning: toward a complexified understanding of action research. *Educational Action Research*, 5(3), 403–22.
- Swanwick, K. and Tillman, J. (1986) The sequence of musical development: a study of children's compositions. *British Journal of Music Education*, 3, 305–39.
- Thornton, S. (1995) *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Toop, D. (1984, 1991, 2000) *Rap Attack*. London: Profile Books.
- Toop, D. (1995) *Ocean of Sound*. London: Profile Books.
- Toop, D. (1999) *Exotica: Fabricated Soundscapes in a Real World*. London: Profile Books.
- Toop, D. (2004a) *Haunted Weather: Music, Silence and Memory*. London: Serpent's Tail.
- Toop, D. (2004b) Uptown throwdown. In M. Forman and M. Neil (eds) *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader*, pp. 233–46. London: Routledge.

- Toynbee, J. (2000) *Making Popular Music: Musicians, Creativity and Institutions*. London: Hodder.
- Triantafyllaki, A. (2008) Instrumental music teachers' professional identity and practice in a Greek University music department and a conservatoire workplace. PhD dissertation, University of Cambridge.
- Triantafyllaki, A. (2010) 'Workplace landscapes' and the construction of performance teachers' identity: the case of advanced music training institutions in Greece. *British Journal of Music Education*, 27, 185–201.
- Triantafyllaki, A. and Burnard, P. (2010) Creativity and arts-based knowledge creation in diverse educational partnership practices: Lessons from two case studies in rethinking traditional spaces for learning. *UNESCO Observatory E-Journal, Multi-Disciplinary Research in the Arts*, 1(5), <http://www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/pdf/burnard-paper.pdf>.
- Väkevä, L. (2010) Garage band or GarageBand? Remixing musical futures. *British Journal of Music Education*, 27, 59–70.
- Van Manen, M. (1990) *Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. Canada: Althouse.
- Volkman, C.K., Tokarski, K.O., and Grunhagen, M. (2010) *Entrepreneurship: Concepts for the Creation and Growth of New Ventures*. Berlin: Gabler.
- Vygotsky, L.S. (1971) *The Psychology of Art*. Cambridge, MA: IT Press.
- Wade, B.C. (2004) *Teaching Music Globally: Experiencing Music, Expressing Culture and Thinking Musically*. New York, NY: Oxford University Press.
- Wallas, G. (1926) *The Art of Thought*. London: Watts.
- Ward, A., Rohrerhuber, J., Olofsson, F., McLean, A., Griffiths, D., Collins, N., and Alexander, A. (2004) Live Algorithm Programming and a Temporary Organisation for its Promotion. Available at: http://toplap.org/index.php/Read_me_paper.
- Webster, L. and Mertova, P. (2007) *Using Narrative Inquiry as a Research Method: An Introduction to using Critical Event Narrative Analysis in Research*. London: Routledge.
- Webster, P. (1990) Creativity as creative thinking. *Music Educators Journal*, 76(9), 22–8.
- Webster, P. (2006) Computer-based technology and music teaching and learning: 2000–2005. In L. Bresler (ed.) *International Handbook of Research in Arts Education*, pp. 1311–28. Dordrecht: Springer.
- Weisberg, R.W. (1993) *Creativity: Genius and Other Myths*. Oxford: Freeman.
- Wenger, E. (1998) *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Wertsch, J.V. (ed.) (1993) *Culture, Communication and Cognition: Vygotskian Perspectives*, 2nd edn. Cambridge: Cambridge University Press.
- Westerlund, H. (2008) Justifying music education. A view from the here and now value experience, *Philosophy of Music Education Review*, 16(1), 79–95.
- Wiggins, J. (2002) Creative process as meaningful musical thinking. In T. Sullivan and L. Willingham (eds) *Research to Practice: A Biennial Series*, pp. 78–88. Toronto, Canada: Canadian Music Educators Association.
- Wikström, P. (2009) *The Music Industry: Music in the Cloud (DMS—Digital Media and Society)*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Williamon, A., Thompson, S., Lisboa, T., and Wiffen, C. (2006) Creativity, originality and value in music performance. In I. Deliège and G.A.E. Wiggins (eds) *Musical Creativity: Multidisciplinary Research in Theory and Practice*, pp. 161–81. New York, NY: Taylor and Francis.
- Willis, P., Jones, S., Canaan, J., and Hurd, G. (1990) *Common Culture: Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young*. Milton Keynes: Open University Press.
- Wolff, J. (1992) *Aesthetics and the Sociology of Art*, 2nd edn. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Wolff, J. (1993) *The Social Production of Art*, 2nd edn. London: MacMillan Publishers.
- Wolterstorff, N. (1994) The work of making a work of music. In P. Alpers (ed.) *What is Music? An Introduction to the Philosophy of Music*, pp. 101–29. Pennsylvania, PA: Pennsylvania State University Press.
- Wright, R. (ed.) (2010) *Sociology and Music Education*. Surrey: Ashgate.
- Young, S. (2003) Time-space structuring in spontaneous play on educational percussion instruments among three- and four-year-olds. *British Journal of Music Education*, 20, 45–60.
- Zolberg, V. (1990) *Constructing a Sociology of the Arts*. Cambridge: Cambridge University Press.

作者索引

本索引沿用了原版书的排序(按英文首字母),其中的数字表示原版书的页码,与本书正文翻口处的页码数字对应。

A

- 安德(Addo), A. O., 281
阿多诺(Adorno), T. 11 页之脚注
亚历山大(Alexander), R. 242
阿尔苏巴(Allsup), R. 213 页之脚注
阿尔佩斯(Alperson), p. 11, 150 页之脚注 1
阿马比尔(Amabile), T. 4, 79, 147, 214-15, 258 页之脚注, 259
阿拉诺西恩(Aranosian), C. M. 27
阿洛诺维茨(Aronowitz), S. 35 页脚注
阿塔利(Attali), J. 109, 215 页脚注
阿扎拉(Azzara), C. 153 页脚注

B

- 巴克(Back), L. 97 脚注
巴恩(Bahn), C. R. 123
贝利(Bailey), D. 151, 152, 153, 157
贝利(Baily), J. 12
巴纳吉(Banaji), S. 23 页脚注
巴雷特(Barrett), E. 24 页脚注
百瑞特(Barrett), M.S. 23 页脚注; 138; 148 页脚注
贝特/柏顿(Bayton), M. 25, 78
贝克尔(Beker), H. 2; 12 及本页脚注; 64 页脚注; 119 页脚注; 125 页脚注; 148; 153
班尼特(Bennett), A. 25; 33 页脚注; 46 页脚注; 50 页脚注; 120; 222 页脚注; 233
班尼特(Bennett), D. 20 页脚注

- 班尼特(Bennett), S. 2 页脚注; 46 页脚注; 123 页脚注
班尼特(Bennett), T. 43 页脚注
本森(Benson), B. E. 13; 14 页脚注; 16; 227
柏兰特(Berendt), J. E. 159
柏林特(Berleant), A. 119 页脚注; 123 及脚注; 147
柏林纳(Berliner), p. 4; 7 页脚注; 12 页脚注; 17 页脚注; 64 页脚注; 150 页脚注; 151; 153
伯恩斯坦(Bernstein), B. 24; 30; 176 页脚注
比约克(Bjork), C. B. 280
布莱克(Black), p. 13 页脚注; 258 页脚注
布莱金(Blacking), J. 12; 25-26; 161
布莱克(Blake), A. 7 页脚注; 54; 186 页脚注; 217; 226
布朗宁(Blanning), T. 3 页脚注; 9 页脚注; 89 页脚注
博登(Boden), M. 9 页脚注; 65; 106 页脚注
博尔特(Bolt), B. 24 页脚注
博恩(Born), G. 101; 218 页脚注; 223; 227; 228 页脚注
布尔迪厄(Bourdieu), p. 7 及脚注; 15 页脚注; 16 页脚注; 17-18; 30; 37; 38-9; 43 页脚注; 45-6; 46 页脚注; 49 页脚注; 50 页脚注; 65; 69; 72 页脚注; 73 页脚注; 78; 79; 82 页脚注; 87; 88; 92; 93; 93 页脚注; 95; 96; 109;

119 及脚注; 127-8; 139; 147 页脚注;
157; 167; 169; 182; 209 页脚注; 214 脚
注; 215; 215 页脚注; 217; 218; 218 页脚
注; 219 页脚注; 220; 221; 222; 223;
224; 225; 226; 228 页脚注; 236; 242;
263; 266-7; 271-3

鲍曼(Bowman), W. 85 页

布鲁斯特(Brewster), B. 248

亨里克(Brinner), B. 19 页脚注 1; 31 页
脚注

布劳顿(Broughton), F. 248

布朗(Brown), A. R. 173 页脚注; 247

伯纳德(Burnard), p. 7 页脚注; 23 页脚
注; 123 页脚注; 126 页脚注; 148 页脚
注; 151; 243 页脚注; 243 页脚注;
246; 248 及脚注; 249; 255 及脚注;
258 脚注和脚注; 260 及脚注; 264;
278; 279; 280; 281

伯特-珀金斯(Burt-Perkin), R. 258 页
脚注

伯恩(Byrne), C. 258 页脚注

C

坎贝尔(Campbell), p. 19 页脚注; 28;
124; 238 页脚注; 278; 281

凯夫斯(Caves), R. 186 页脚注; 190 页
脚注

查理斯(Challis), M. 234 页脚注; 248 页
脚注

沙南(Chanan), M. 143 页脚注

查曼兹(Charmaz), K. 268

蔡斯(Chase), S. E. 268

希农(Chion), M. 183

克里夫顿(Clifton), T. 28-9; 124; 227

克卢南(Cloonan), M. 43 页脚注

科恩(Cohen), S. 25; 46 页脚注; 49 页
脚注

科莱(Colley), B. 243 页脚注; 278

柯林斯(Collins), D. 4

柯林斯(Collins), N. 16 页脚注; 192

科威尔(Colwell), R. 26 页脚注

库克(Cook), N. 9 页脚注; 11 页脚注;
19 页脚注; 27; 32; 35 页脚注; 89 页脚
注; 143-4; 146 页脚注; 154 及脚注;
213; 227; 238 页脚注; 241 及脚注; 278

科特雷尔(Cottrell), S. 20 页脚注; 46 页
脚注; 64 页脚注; 183 页脚注; 219 页
脚注; 278

库仑姆(Coulam), A. 14 页脚注; 24 页
脚注; 213 页脚注; 227

科克斯(Cox), C. 217 及脚注; 234 页脚注
克拉夫特(Craft), A. 258; 260 页脚注;
278

克劳(Crow), B. 260 页脚注

席克真特米哈依(Csikszentmihalyi), 14
页脚注; 146 页脚注; 222; 223; 224;
225; 242; 260 页脚注; 267; 272

D

艾斯克里文(d'Escrivan), J. 192

戴尔(Dale), p. 234 页脚注

达尔豪斯(Dalhaus), C. 10 页脚注; 31
页脚注

多尔蒂(Daugherty), R. 259

戴维森(Davidson), J. 14 页脚注; 24 页
脚注; 213 页脚注; 227

戴维斯(Davies), C. 279

戴维斯(Davis), B. 238 页脚注

德塞都(de Certeau), 72 页脚注

迪克蒂斯(DeCurtis), A. 4; 74 页脚注; 75
德里格(Deliege), I. 4; 7 页脚注; 10;
33; 127 脚注

戴尼卡罗(Denicolo), p. 264

德诺拉(DeNora), T. 9 页脚注; 22 页脚

注;96;148

迪拉博(Dillabough),J. 225 页脚注

多宾斯(Dobbins),B. 11

达克沃斯(Duckworth),W. 4

E

埃默森(Emmerson),S. 123及脚注;147

恩格斯托姆(Engestrom),A. 215 页脚注

埃斯佩兰(Espeland),M. 259

F

费尔伯恩(Fairbairn),H. 164

福克纳(Faulkner),D. 238 页脚注

福克纳(Faulkner),R. 202 页脚注

芬尼根(Finnegan),R. 10;25;50 页脚注;148 页脚注

芬尼(Finney),J. 248;249;280

福克斯泰德(Folkestad),G. 23 页脚注;

福特(Ford),A. 4

福特(Ford),C. 150 页脚注;213

弗奈斯(Fornas),J. 50 页脚注

福柯(Foucault),M. 37;893;266

福瑞斯(Frith),S. 46 页脚注;67 页脚注;71;82 页脚注;119 页脚注;143 页脚注;214 页脚注

富勒(Fuller),D. 13

G

加德纳(Gardner),H. 4;189;279

格尔茨(Geertz),C. 264

盖尔(Gell),A. 14-15

盖尔瑞驰(Gellrich),M. 150 页脚注;151

高尔(Goehr),L. 2 页脚注;9及脚注;11 页脚注;27;29;123 及脚注;124;125;143;147;280

戈登(Gordon),E. 26 页脚注

克莱士(Gracyk),T. 134;144

格劳(Graue),M. 264

格林(Green),L. 4;7 页脚注;21;43 页脚注;46 页脚注;52 页脚注;74 页脚注;77;137 脚注;248

林费尔/格伦费尔(Grenfell),M. 2;7 页脚注;43 页脚注;73 页脚注

格罗姆克(Gromko),J. E. 138

格罗夫(Grove),G. 24

H

哈登(Haddon),E. 150 页脚注

哈伦克罗伊茨(Hallencreutz),D. 215 页脚注

哈迪(Hardy),C. 43 页脚注;73 页脚注

哈格里夫(Hargreaves),D. J. 260

哈林(Harlen),W. 259

哈特利(Hartley),J. 186 页脚注;234 页脚注27

哈伍德(Harwood),E. 278;279

哈斯(Hass),R. W. 72 页脚注

海德格尔(Heidegger),M. 267

亨尼西(Hennessey),B. 258 页脚注;259

赫尔蒙德霍(Hesmondhalgh),D. 60;215 页脚注

希基(Hickey),M. 259

霍尔登(Holden),S. 22

霍曼(Homan),S. 52 页脚注

霍瓦特(Horvat),E. M. 179 页脚注;273

赫伊津哈(Huizinga),J. 11

I

艾斯敏格(Iseminger),G. 226 页脚注

J

詹姆斯(James),D. 7 页脚注

詹姆斯(James),M. 259

约翰·斯坦纳(John-Steiner),V. 208

约翰逊(Johnson),B. 43 页脚注

约翰逊(Johnson),R. 92

琼斯(Jones), C. W. 26 页脚注

K

卡恩(Kahn), D. 38 页脚注

肯罗坡罗斯(Kanellopoulos), p. 23 页脚注

卡皮尔斯(Karpeles), 167 及脚注

凯利(Kelly), G.A. 264

凯利(Kelly), K. 43 页脚注

肯内利(Kennelly), J. 225 页脚注

肯尼(Kenny), B.J. 150 页脚注; 151

库尔卡拉(Kurkela), V. 25; 26 页脚注

库赛克(Kusek), D. 182 页脚注; 218 页脚注

L

兰迪(Landy), L. 182 页脚注

兰(Lang), p. H. 10 页脚注

朗格尔(Langer), S. K. 28

拉比达基(Lapidaki), E. 243 页脚注; 278

拉鲁(Lareau), A. 179 页脚注; 273

拉维查(Lavicza), Z. 258 页脚注; 260

莱贾德(Ledgard), A. 251

梁(Leong), S. 258 页脚注; 278

莱昂哈德(Leonhard), G. 182 页脚注; 218 页脚注

莱申(Leyshon), A. 215 及脚注

朗赫斯特(Longhurst), B. 119 页脚注

M

玛多克(Maddock), M. 243 页脚注

马洛赫(Malloch), S. 122 页脚注; 176 页脚注; 200 页脚注; 279

马格利斯(Margolis), J. 29; 124

马沙(Marsh), J. 195 页脚注; 279

马沙(Marsh), K. 7 页脚注; 278; 279

梅顿(Maton), K. 25 页脚注; 176 页脚注; 226 页脚注

麦卡琴(McCutchan), A. 4

麦克唐纳(McDonnell), E. 43 页脚注

麦金太尔(McIntyre), p. 72 页脚注; 74 页脚注; 93; 215 页脚注; 271 页脚注

麦克米伦(McMillan), R. 151

麦克弗森(McPherson), G. 237 页脚注; 278

麦克威廉(McWilliam), E. 4

默克(Merker), B. 7-8; 17

梅洛-庞蒂(Merleau-Ponty), M. 263

摩尔(Moore), R. 15 及脚注; 25 页脚注; 27; 30; 36; 176 页脚注; 226 页脚注

马格斯(Muggs), J. 86 页脚注; 87

墨菲(Murphy), R. 259

N

纳顿(Nardone), p. L. 153

英国国家创新和文化教育咨询委员会
(National Advisory Committee on
Creative and Cultural Education)
(NACCE), 258

尼加斯(Negus), K. 45 页脚注; 46 页脚注; 60; 82; 167; 215 页脚注; 237 页脚注; 271 页脚注

内特尔(Nettl), B. 12-13; 152

纽曼(Neuman), D. 19 页脚注

尼尔森(Nilson), C. 173 页脚注

O

奥德纳(Odena), O. 4

P

帕斯勒(Pasler), J. 126 页脚注; 137 页脚注; 139 页脚注

佩顿(Paton), R. 157; 159

珀金斯(Perkins), R. 2 页脚注

皮克林(Pickering), M. 45 页脚注; 82; 167; 271 页脚注

波普(Pope), M. 264

波普(Pope), R. 19 页脚注

普列斯(Pressing), J. 151

普雷沃斯特(Prevost), E. 156 页脚注

普林格爾(Pringle), E. 243 页脚注; 246

R

拉比诺维奇(Rabinowitch), T. 163 页脚注

雷伊(Reay), D. 50 页脚注; 72 页脚注; 78

雷丁登(Reddington), H. 137 页脚注; 17

瑞秋(Richelle), M. 10

利科(Ricoeur), p. 267

拉达克(Rudduck), J. 280

鲁斯曼(Ruthmann), S.A. 238 页脚注

S

萨瑟(Saether), E. 238 页脚注; 278

索伊(Sawyer), K. 4; 7 页脚注; 14 页脚注; 19 页脚注; 34; 138; 150 页脚注; 151; 201 页脚注; 278

舍费尔(Schafer), M. 38 页脚注

夏弗莱(Schauffler), R.H. 12

席佩斯(Schippers), H. 22; 75; 85; 90; 281

塞夫顿·格林(Sefton-Green), J. 238 页脚注

塞克斯顿(Sexton), J. 220 页脚注

休柯尔(Shuker), R. 71; 74 及脚注; 120

斯科格(Skeggs), B. 82 页脚注; 97 页脚注

斯洛博达(Sloboda), J. 4

斯莫尔(Small), C. 22-3; 29-30; 31 页脚注; 70; 89 页脚注; 278

斯迈得(Smidle), R. 151; 159 页脚注; 164 页脚注; 189 页脚注

史密斯(Smith), G.D. 58 页脚注; 82 页脚注

索普(Soep), L. 238 页脚注

所罗门(Solomon), L. 11; 151

所罗门(Solomon), M. 8

索美柯(Somekh), B. 251

索伦森(Sorenson), A. 173 页脚注

苏波鲁斯(Spruce), G. 20 页脚注; 259

斯塔寇(Starko), A. 222

斯托弗(Stauffer), S. 23 页脚注

斯托尔(Storr), A. 4

斯特拉文斯基(Stravinsky), I. 32, 227

苏马拉(Sumara), D.J. 238 页脚注

斯旺(Swann), M. 126 页脚注; 243 页脚注

斯旺维克(Swanwick), K. 7 页脚注

T

特彻(Teicher), J. 28; 124

桑顿(Thornton), S. 100 页脚注; 101 及脚注 1 和 2; 102; 119 及脚注; 143 页脚注

蒂尔曼(Tillman), J. 7 页脚注

托普(Toop), D. 111 页脚注; 114 页脚注; 119 页脚注; 154-5; 155 页脚注

托因比(Toynbee), J. 45 页脚注; 95; 97 及脚注; 143 页脚注; 144; 151; 152; 209 页脚注; 225-6; 230; 271 页脚注; 272 及脚注

特里瓦森(Trevvarthen), C. 122 页脚注; 176 页脚注; 200 页脚注; 279

特里安塔弗拉基(Triantafyllaki), A. 2 页脚注; 264

V

瓦克瓦(Vakeva), L. 25; 26 页脚注; 44 页脚注

范梅南(Van Manen), M. 263; 264; 267

福尔克曼(Volkmann), C. K. 190 页脚注; 196 页脚注

维果斯基(Vygotsky), L. S. 35; 98; 178 页脚注; 208 页脚注

W

- 华康德(Wacquant), L. J. D. 45; 46 页脚注; 50 页脚注; 79
瓦德(Wade), B. C. 167 页脚注; 168; 281
沃尔什(Walsh), D. 177 页脚注; 242; 264
沃纳(Warner), D. 217 及脚注; 234 页脚注
韦伯斯特(Webster), p. 23 页脚注; 249
韦斯伯格(Weisberg), R. W. 89 页脚注; 278
韦尔奇(Welch), G. 278
温格(Wenger), E. 68
韦斯特隆德(Westerlund), H. 145 页脚注; 148; 242 页脚注
怀特(White), J. 243 页脚注
威金斯(Wiggins), G. A. E. 4; 7 页脚注; 33; 127 页脚注
维金斯(Wiggins), J. 34

- 维科斯特罗姆(Wikström), p. 45 页脚注; 48 页脚注; 51; 70 页脚注; 187 页脚注; 209 页脚注; 214 页脚注; 230
威廉(William), D. 258 页脚注
威廉森(Williamson), A. 10 页脚注
威利斯(Willis), p. 30-1
沃尔夫(Wolfe), R. 260 页脚注
沃尔夫(Wolff), J. 16 页脚注; 34; 215 页脚注; 225
伍尔特斯托尔夫(Wolterstorff), N. 29; 124; 125; 151; 227
莱特(赖特)(Wright), R. 271 页脚注
莱特(赖特)(Wright), S. 278, ; 281
伊丝(Wyse), D. 258 页脚注

Y

- 扬(Young), S. 279
扬克(Younger), B. A. 23 页脚注; 123 页脚注; 258 页脚注

Z

- 佐尔伯格(Zolberg), V. 11 页脚注; 17

词条索引

A

艺人与曲目[A & R (Artists and Repertoire)], 48 页及脚注

学术作曲家(Academic composers), 125-46

非洲击鼓合奏(African group drumming), 13; 152; 153

非洲, 默文(Afrika, Mervyn), 163

代理, 原创乐队(Agency, originals bands), 69

AMM 156; 157; 158

分析方法(研究方法)[Analytic procedures (research methodology)], 268; 269

皮帕·安德鲁(Andrew, Pippa), 75-85; 96-7; 233; 274

爱尔兰艺术家联盟(Aosdana), 126

苹果(Apple), 201; 234 页脚注

马修·C. 阿普尔盖特·(Pixelh8) (Applegate, Matthew), 203-8; 275

阿拉伯音乐(Arabic music), 13; 152

级地猴子(Arctic Monkeys), 272

艺术家及曲目(A & R)(Artists and Repertoire), 48 页及脚注

渴求(Aspire), 229

评价实践(Assessment practices), 253; 258-61

观众(Audience)

集体创造力(Collective creativity), 14-15

音乐创造力概念(Conceptions of musical creativity), 14; 15; 17

创造力和原创乐队(Creativity, and originals bands), 44

主流论述(Dominant discourse), 32

参加和创造性活动(Participation and creative engagement), Reactions see audience reactions, creative response to audience-generated creativity, composed music

反响, 考察观众反应、观众产生的创造力及作曲 122

观众反应, 创造性应对(Audience reactions, creative response to)

DJs 100; 102; 107; 109; 110; 113; 116-117; 118, 119; 120

即兴创作(Improvisation), 156; 171; 172

交互式音频设计(Interactive audio design), 195; 196

现场编码(Live coding), 171; 172

创作歌手(Singer-songwriters), 91-2

音频设计 侧重于交互式音频设计(Audio design see interactive audio design)

真实性(Authenticity)

俱乐部文化(Club cultures), 101

DJs 101; 102 页脚注; 120

即兴创作(Improvisation), 167

误识(Myths), 22; 23; 26 页脚注

摇滚音乐(Rock music), 71

斯特拉芬斯基(Stravinsky), 32

一种传统音乐教学方法(In teaching of a musical tradition), 165

隐秘性活动(Undergrounds); 102 页
脚注
作者身份(Authorship), 218; 225-6;
229-30; 231-2; 275-6
儿童音乐创造力记录(Children's ac-
counts of musical creativities), 256
集体活动(Communal), 227
DJs 119
即兴创作(Improvisation), 158
交互式音频设计(Interactive audio
design), 191
教学法(Pedagogy), 244; 245; 253-8
歌曲创作(In songwriting), 93
自主视野(Autonomous vision), 22
《阿凡达》(Avatar), 184

B

约翰·塞巴斯蒂安·巴赫(Bach, Johann
Sebastian), 32; 130; 142; 143; 204
比尔·贝利(Bailey, Bill), 74 页脚注
木琴(Bakafon), 162-3
尼克·巴尔克尔(Barker, Nik), 49; 51; 53
盖瑞·巴洛(Barlow, Gary), 73
巴洛克音乐, 即兴创作(Baroque mu-
sic, improvisation in), 13
唐尼·贝西(Basil, Toni), 74
雪莉·贝西(Bassey, Dame Shirley), 74
披头士乐队(Beatles, The), 26
路德维希·凡·贝多芬(Beethoven, Lud-
wig van), 35; 142
创作过程(Creative process), 9; 22;
144
迷恋崇拜(Cult of); 22
即兴创作(Improvisation), 11-12; 21;
22; 150
C 小调小四重奏(Minor Quarter in

C sharp minor), (op.131) 11; 21
误识(Myths), 21; 22; 23; 24
第九交响曲(Ninth Symphony), 24
第三交响曲(Third Symphony), (英
雄交响曲) 9
欧文·柏林(Berlin, Irving), 73; 86
雷昂纳德·伯恩斯坦(Bernstein, Leon-
ard), 73
《天外边》(Beyond Current Horizons),
229
清唱黑色安息日(Black Sabbath), (乐
队名称) 250
亚特·布雷基(Blakey, Art), 161; 162
皮耶·布尔迪厄(Bourdieu, Pierre), 2;
3; 37; 38-9
作者身份(Authorship), 226; 228 页
脚注 22
自主创作(Autocreation), 92
资本(Capital), 30; 38; 69; 169; 179;
218; 219; 272; 273
社区(Community), 264
约束力和创造性机遇(Constraints
and creative opportunities), 157
文化资本(Cultural capital), 95; 110;
205; 224; 225
文化生产(Cultural production), 97
页脚注
舞蹈文化(Dance culture), 119
音乐能力分工(Distribution of musi-
cal abilities), 26
“游戏感觉”(“feel for the game”),
65; 69; 218
场域(Field), 7; 30; 38; 43; 45-6; 69;
73; 93; 147 页脚注; 214 页脚注;
220; 242; 261; 271-2; 273
“水中鱼”态度(“fish in water” atti

tude), 79
 “文化游戏”(“game of culture”), 218
 页脚注
 习性(Habitus), 16 页脚注; 30; 38;
 45-6; 69; 72 页脚注; 78; 82 页脚
 注; 87; 93; 96; 97 页脚注; 147 页脚
 注; 179; 215; 218; 226; 266-7;
 271-3
 “高雅”“低俗”艺术(“high” and
 “low” art), 217
 历史性地创造审美艺术(Historical-
 ly created aesthetic), 139
 即兴创作(Improvisation), 119 页脚
 注
 创意曲(Invention), 119 页脚注
 合法行为(Legitimate actions), 182
 创造力逻辑性(Logic of creativity),
 113
 必要因素, 产生美感(Necessity,
 making a virtue out of), 109
 客观世界、主观世界, 人际关系(Objective and subjective worlds relationship of), 263
 流行音乐和古典音乐(Popular and classical music), 49 页脚注
 权力(Power), 219; 220; 221; 271
 实践(Practice), 17-18; 39; 69; 72 页
 脚注; 222; 223-4; 236; 266
 策略(Strategy), 167
 音乐品味(Taste in music), 88
 理解思考工具(Understanding his thinking tools), 271-3
 大卫·鲍依(Bowie, David), 22; 56; 74
 BOZZILLA 62
 泰瑞·鲍齐(Bozzio, Terry), 64
 菲利普·布拉卡尼(Bracanin, Philip),

141
 马特·布伦南(Brennan, Matt), 61; 65;
 67-8
 威廉·布鲁克斯(Brooks, William), 129
 安德鲁·布朗(Brown, Andrew), 168-73;
 275
 戴维·布鲁贝克(Brubeck, Dave), 159

C

约翰·凯奇(Cage, John), 131; 152; 174; 207
 凯伯·卡罗维(Calloway, Cab), 74 页脚注
 坎伯威尔作曲家集团(Camberwell Composers Collective)
 正典化(Canonization), 3; 35; 36-7
 资本(Capital), 38-9; 213-14; 218, 272,
 273
 身份(Authorship), 226
 作曲家(Composers), 137; 139
 DJs 100; 102; 112; 118
 即兴创作(Improvisation), 164; 167;
 169; 177; 179
 交互式音频设计(Interactive audio design), 182; 185; 186; 190;
 198-9; 200; 203; 206; 209; 210
 原创乐队(Originals bands), 43; 44;
 45; 57; 69; 70; 71
 权力与音乐创造力(Power and musical creativities), 219; 221
 音乐创造力实践展望(Practice perspective of music creativities), 222
 唱作者(Singer-songwriters), 72 页脚
 注; 81; 82; 85; 96
 声音(Voice), 30
 科尼利厄斯·卡迪优(Cardew, Cornelius), 156 页脚注
 音乐就业情况、等级制度(Careers in

- music, hierarchy of), 2
- 格斯·贾塞德(Carside, Gus), 162
- 克里斯·卡特(Carter, Chris), (DJ Snake Panther) 102 页脚注
- 实践类别, 研究方法(Categories of practice, research methodology), 265
- 网站(CCmixter), 229
- 同乐会全明星(Ceilidh Allstars), 163
- 麦克·查理斯(Challis, Mike), 247-8
- 化学兄弟乐团(Chemical Brothers), 116
- Chemical Underground 唱片记录(Chemical Underground Records), 47 及脚注; 60
- 儿童音乐创造力(Children's music creativities)
- 误识(Myths), 23; 25; 278-81
- 教学法(Pedagogy)
- 中国民间音乐(Chinese folk music), 23
- 芯片音乐(Chiptunes), 181; 204; 205-8; 210
- 弗雷德里克·肖邦(Chopin, Frederic), 11; 12; 150
- 俱乐部文化(Club cultures), 101; 119; 120
- 集体审美学(Collective aesthetics), 240-1
- 科恩兄弟乐团(Coen brothers), 202
- 协作创造力(Collaborative creativity), 33; 34
- 作家身份(Authorship), 226
- 儿童(Children), 254-5; 262
- 作曲音乐(Composed musics), 122; 123; 128; 133; 134; 137; 138; 145; 149
- 即兴创作(Improvisation), 156
- 交互式音频设计(Interactive audio design), 185; 187; 190; 193-4; 199; 200; 202; 203; 206; 207; 208
- 唱作者(Singer-songwriters), 72-3; 74; 86; 91; 92; 94; 97; 98; 99
- 技术中介(Technological mediations), 227-8
- 协作性教学合作关系(Collaborative pedagogic partnerships), 242-6; 252
- 俱乐部集体审美艺术(Collective aesthetics of club cultures), 240-1
- 集体创造(Collective creativity), 33; 34
- 作者身份(Authorship), 226
- 作曲音乐(Composed musics), 145; 147
- DJs 100; 119
- 即兴创作(Improvisation), 158; 161; 163; 169; 180
- 交互式音频设计(Interactive audio design), 181; 198; 208-9
- 麦当娜(Madonna), 239-40
- 原创乐队(Originals bands), 43; 46; 47; 53-4; 55-6; 68; 69; 70; 71; 217
- 集体认同感, 原创乐队(Collective identity, originals bands), 48-9
- 集体主义者眼中的创造力(Collectivist perspective on creativity), 12; 14-15
- 尼克·柯林斯(Collins, Nick), 168; 169; 172; 174-8; 275
- 商业作曲家(Commercial composers), 125
- 交际音乐(Communicative musicality)
- 社区音乐家(Community musicians), 159-63
- 驻场作曲(Composers-in-residence), 126
- 作品(Composition)
- 作家身份(Authorship), 226

- 儿童(Children), 253-8; 279-80
- 盲目迷恋(Fetishization), (恋物化) 2; 10; 26; 32
- 固定式(As fixed), 29-30; 37
- 可辨认(Identifiable), 124-8
- 即兴创作(Improvisation), 12; 13; 152; 173; 178
- 乐器设备(Instrument as tool for), 12
- 交互式音频设计(Interactive audio design), 183-4; 185; 189; 191
- 现场编码(Live coding), 173
- 误识(Myths), 22-3; 24; 26-30; 37-8; 279-80
- 客体(As object), 28-9; 124
- 原创乐队(Originals bands), 44; 53-4; 55; 57. 58; 59; 63
- 权力(Power), 221
- 实践视角(Practice perspective), 232; 234
- 唱作者(Singer-songwriters), 72-99
- 临时性中介模式(Temporal mediating modalities), 227
- 文字记载与口语传颂对比(Written versus oral forms), 12
- 同见“伟大作曲家”词条(See also Great Composers)
- 电脑/电脑创造力(可参考数字技术)(Computers/computer creativity see digital technology)
- 交互式音频设计; 现场编码(Interactive audio design: live coding)
- 音乐创造力构想(Conceptions of musical creativity), 7-8; 17-18
- 伟大作曲家(Great Composers), 8-10
- 即兴表演(Improvisation), 11-13
- 当代(Present time), 13-16
- 社会技术(Social technologies), 16-17
- 实践构想实质(Conceptual nature of practice), 266
- 连接性, 原创乐队(Connectivity, originals bands), 51
- 交感评估技术 Consensual assessment technique(CAT), 259
- 音乐院校(Conservatoires), 1-2
- 创造力约束条件(Constrains on creativity)
- 建构主义(Constructivism), 263
- 建构主义诱导技巧(Constructivist elicitation interview technique), 264
- 实践的建构成主义本质(Constructivist nature of practice), 266
- 消费性, 创造力(Consuming, creativity of), 33
- 创造力情境(Context of creativity), 35-6
- 实践情境本质(Contextual nature of practice), 266
- 收编文化创造力, 唱作者(Co-opted cultural creativity, singer-songwriters)
- 艾维斯·卡斯提洛(Costello, Elvis), 142
- 翻唱版本和翻唱乐队(Cover versions and covers bands), 36; 62 页脚注
- 克莱士组合(Crash Ensemble), (Crash 合唱团) 122; 127 页脚注; 128 页脚注; 129; 130 页脚注; 131; 133; 134; 135; 275
- 艺术项目中的创造性评价实践(CAPA) 项目 [Creative Assessment Practice in the Arts(CAPA) project], 260
- 创作天才(Creator as individual genius), 2; 3; 123; 144; 147; 240; 242
- 音乐创造力构思(Conception of mu-

sical creativity), 8-10
 误识(Myths), 26; 30; 37
 信用鸿沟(Credibility gap), 19-20
 关键事件图(Critical incident charting
 (research methodology)), 265
 挤屋合唱团(Crowded House), 74
 乔治·克拉姆(Crumb, George), 90
 文化资本(Cultural capital), 38-9; 272
 作曲家(Composers), 122; 126; 127;
 128; 134; 135; 137; 139; 145; 148
 DJs 100; 109; 110; 113; 116-17
 即兴创作(Improvisation), 12-13;
 157; 163; 167-8
 交互式音频设计(Interactive audio
 design), 191; 192; 193; 194; 205;
 206; 210
 原创乐队(Original bands), 44; 57;
 64; 69
 权力和音乐创造力(Power and musi-
 cal creativities), 219
 音乐创造力的实践视角(Practice
 perspective of music creativities),
 224
 唱作者(Singer-songwriters), 72; 81;
 85-6; 87; 89; 90-1; 94-5; 96, 97,
 99
 音声(Voice), 30
 文化因素(Cultural factors)
 评价创造力(Assessing creativity), 259
 即兴创作(Improvisation), 152
 音乐创造力实践视角(Practice per-
 spective of music creativities), 224

D

皮特·戴尔(Dale, Peter), 250-1
 舞蹈俱乐部(Dance clubs, see also DJs),
 33; 240-1(同见“DJs”词条)
 “跳舞革命”(Dance Dance Revolution),
 182
 Dastgah (Dastgah), (一种波斯音乐理
 念)13; 152
 罗伯特·戴维森(Davidson, Robert),
 127-8; 141-6; 225-275
 迈尔斯·戴维斯(Davis, Miles), 89
 艾尔顿·迪安(Dean, Elton), 162
 非-正典化(De-canonization), 25; 36
 “后卫”(Defender), 182
 德尔加斯(Delgados), 47 页脚注
 三角洲研究项目(DELTA research
 project), 260
 当纳查·丹尼西(Dennehy, Donnacha),
 127-35; 137; 275
 目的性写作(Destination writing), 84
 波·迪德里(Diddley, Bo), 157
 剧情内音乐(Diegetic music), 183
 数字技术(Digital technology), 36; 217
 作者身份(Authorship), 227-8
 集体创造力(Collective creativity), 34
 作曲音乐(Composed musics), 123;
 131; 132-3
 DJs 103; 104-5; 108-9; 110; 112;
 114; 117; 120, 247
 即兴创作(Improvisation), 153; 158-9;
 168-78; 179; 180
 儿童音乐创造力神话(Myths about
 children's music creativities), 280
 原创乐队(Original bands), 44、48、
 51、52、54、62
 教学法(Pedagogy), 246-53
 技术调解(Technological mediations,
 see also interactive audio design;
 live coding), 227; 228-9;

(同见“交互式音频设计”和“现场编码”词条)

光盘文化(Disc culture), 101; 102; 119

扩散性创造力(Distributed creativity), 228

DJs 15; 100-21

作者身份(Authorship), 226 页脚注

俱乐部文化集体审美艺术(Collective aesthetics of club cultures), 241

音乐行业(Music industry), 217

教学法(Pedagogy), 247-8; 249-51

权力(Power), 219; 221

实践视角(Practice perspective), 224; 225; 231; 233-4

临时性中介模式(Temporal mediating modalities), 227

主流论述(Dominant discourse), 27; 32-7

格拉哈姆·道熏尔(Dowdall, Graham (Dids)), 85; 87 92; 93; 94; 95

着装规范和音乐鉴赏(Dress code and musical taste), 82

鲁达·德洛兹德(Drozd, Ruda), 160

鲍勃·迪伦(Dylan, Bob)

E

东方音乐(Eastern Music), 13

教育(参考教学法、培训和学习)(Education see pedagogy, training and learning)

阿列克斯·伊本(Eeben, Aleks), 206

电子音乐艺术(Electronic Arts), 192

ELISION 乐队(ELISION 合唱团)(ELISION ENSEMBLE), 122; 127

页脚注 9; 136; 138; 141; 143; 275

艾灵顿公爵(Ellington, Duke), 265

凯特·埃利斯(Ellis, Kate), 134

汤米·伊曼纽尔(Emmanuel, Tommy), 50

移情创造力(Empathic creativity), 159; 161; 162; 163; 168

詹姆斯·英格力士(English, James), 91

布莱恩·伊诺(Eno, Brian), 57 及脚注; 59; 74

Ensemble offspring 乐团(Ensemble offspring), 143

企业家型创造(Entrepreneurial creativity) DJs 114

交互式音频设计(Interactive audio design), 190-5; 220

原创乐队(Originals bands), 43; 71

民族音乐学家(Ethnomusicologists), 8 页脚注

明确的实践原则(Explicit practice principles), 229-30; 277

探索性创造力(Exploratory creativity), 65; 71; 122

F

面谱网(参考社交网络)(Facebook see social networking)

面部追踪(Facial tracking), 199-200

黑兹尔·费尔伯恩(Fairbairn, Hazel), 157; 163-8; 224; 275

粉丝用户参与的创造(Fan-generated participatory creativity), 43; 44; 47; 51; 67; 71; 187

Fatboy Slim 乐队(Fatboy Slim), 117

尼克·菲尔兹(Fells, Nick), 62

布莱恩·(芬尼豪)芬尼豪赫(Ferney-hough, Brian), 131

节日(Festivals), 14

孟格斯·佛扎(Feza, Mongezi), 90

场域(Field), 7; 73; 38-9; 147 脚注;
216; 217-2; 273
作者身份(Authorship), 226
范围(Boundaries), 214
曲家(Composers), 148
DJs 112
即兴创作(Improvisation), 151; 154;
170
交互式音频设计(Interactive audio
design), 182; 192; 194; 200
现场编码(Live coding), 170
原创乐队(Originals bands), 43; 45-6;
50; 63; 65; 69
权力和音乐创造力(Power and musi-
cal creativities), 219-20; 221
音乐创造力实践视角(Practice per-
spective of music creativities), 222-3;
224; 236
规则(Rules of), 218-19
唱作者(Singer-songwriters), 72 页脚
注; 78; 81-5; 91-6
音声(Voice), 50
提姆芬和尼尔(Finn, Neil and Tim), 74
烈焰红唇合唱团(Flaming Lips, The), 59
特勒尔斯·福尔曼(Foreman, Troels), 184
里卡尔多·福尔摩沙(Formosa, Riccar-
do), 138
理解音乐创造力的基本框架(Frame-
work for understanding musical cre-
ativities), 213-15; 235-6
作者, 新形式(Authorship, new forms
of), 225-6
场域, 规则(Field, rules of), 218-19
音乐行业(Music industry), 215-18
权力(Power), 219-22
实践视角(Practice perspective), 222-5

实践范围(Spectrum of practices),
230-5
技术中介(Technological mediations),
228-9
临时性模式(Temporal modalities),
227-8
框架(Frameworks), 77
自由和即兴创作(Freedom, and impro-
visation), 156; 157
马丁·弗里曼(Freeman, Martin), 131
功能乐队(Function bands), 62 页脚注
Futurelab
Futurelab, 228

G

加加林(Gagarin), 92
“文化游戏”(“game of culture”), 218
加美兰(Gamelan), (一组印尼的民族
管弦乐器)(嘎麦兰)13; 19 页脚注;
31; 152
游戏(Gaming), 16; 181-210
卢·加雷(Gare, Lou), 156 页脚注
性别(Gender)
作曲家(Composers), 139 页脚注
女性音乐家限制性条件(Constraints
on women musicians), 25
不同流派惯例(Conventions of dif-
ferent genres), 82
原创乐队(Originals bands), 58; 60
唱作者(Singer-songwriters), 78-9;
82
流派、创造力和创作歌手(Genre and
creativity, singer-songwriters), 80-1;
82-3; 84
流派战争(Genre-wars), 64 页脚注
乔治·格什温(Gershwin, George), 69、

73、86、94
 伊拉·格什温(Gershwin, Ira), 69
 全球的空间网络音乐(Globally spatialized internet music), 10
 盖瑞·格芬(Goffin, Gerry), 69
 福音歌手(Gospel singers), 19
 珀西·格兰杰(Grainger, Percy), 142
 马修·格瑞斯雷(Greasley, Matthew), 54
 伟大的作曲家(Great Composers), 1; 2; 3
 音乐创造力构想(Conceptions of musical creativity), 8-10
 主流论述(Dominant discourse), 37
 即兴创作(Improvisation), 11-12
 误识(Myths), 23; 26; 29
 (同见具体作曲家)(See also specific composers)
 哈里·格雷格森·威廉(Gregson-Williams, Harry), 185-6
 戴维·葛里芬(Griffith, Dave), 174
 Groove Terminator(西蒙·拉维克)(Groove Terminator(Simon Lewicki)), 102; 114-18; 120; 275
 乔治·格罗夫(Grove, Sir George), 24 页脚注
 “吉他英雄”(Guitar Hero), 16; 36; 182
 习性(Habitus), 16 页脚注; 38-9; 214; 215; 218; 271-3
 作者身份(Authorship), 226
 作曲家(Composers), 125; 128; 134; 139; 145; 147
 DJs 103、106、107、109、119
 即兴创作(Improvisation), 151; 154; 157; 164; 167; 178; 179
 交互式音频设计(Interactive audio design), 189; 190; 194
 互联网(Internet), 16

爵士乐(Jazz), 335
 原创乐队(Originals bands), 45-6; 50; 52; 63; 65; 69-70, 71
 权力和音乐创造力(Power and musical creativities), 219; 220; 221
 音乐创造力实践视角(Practice perspective of musical creativities), 222; 236; 266-7
 唱作者(Singer-songwriters), 72 页脚注; 78; 79-81; 87-91, ; 92; 95; 97
 嗓音(Voice), 30

H

欧斯达·汉默斯坦(Hammerstein, Oscar), 69
 乔治·弗雷德里克·亨德尔(Handel, George Frederick), 32
 洛伦兹·哈特(Hart, Lorenz), 69
 “爹地”菲利普·哈维(Harvey, Philip “Daddae”), 103
 约瑟夫·海顿(Haydn, Joseph), 23
 尼尔森·海耶斯(Hayes, Nelson), 75
 马克·希利(Healey, Mark), 187 页脚注
 伊摩根·希普(Heap, Imogen), 76; 84; 187
 Helzuki 乐队(Helzuki), 46-7; 54-5; 58-60; 68; 274
 Hendrix, Jimi
 杰里·赫尔曼(Herman, Jerry), 73
 瓦斯科·哈克赛尔(Hexel, Vasco), 202 页脚注 26
 流派等级(Hierarchies of genre), 34
 “高雅艺术”(“high art”), 217 及脚注
 误识(Myths), 21-2; 23
 唱作者(Singer-songwriters), 81
 印度斯坦音乐(Hindustani music),

19 页脚注

嘻哈音乐(Hip hop), 45

阿尔弗雷德·希区柯克(Hitchcock, Alfred), 202

乔纳森·霍姆斯(Holmes, Jonathan), 136

奈利·胡柏(Hooper, Nellee), 103; 104-5

霍勒斯 X(Horace X), 163

保罗·霍恩(Horn, Paul), 157

I

隐晦的实践原则(Implicit practice principles), 229-30; 277

即兴创作(Improvisation), 150-80; 217

作曲音乐(Composed musics), 123; 125; 127 页脚注; 132; 136; XXX; 142; 144; 145

音乐创造力构想(Conceptions of musical creativity), 11-13

DJs 102; 118; 119;

西方古典音乐训练忽视的地方(Ignored in Western classical training), 20

交互式音频设计(Interactive audio design), 201; 206

爵士乐(Jazz), 13; 35; 94; 144; 153; 161-2; 171

误识(Myths), 27

儿童音乐创造力的误解(Myths about children's music creativities), 279

原创乐队(Originals bands), 54; 56; 58; 68; 69

实践视角(Practice perspective), 232; 234-5; 238

现场表演实践(Real time performance practices), 150-4

唱作者(Singer-songwriters), 72; 79; 84; 86; 89; 90; 91; 93; 94

社会方面(Social aspects), 154; 161; 162; 167; 213

临时性中介模式(Temporal mediating modalities), 227

(同见“干扰台”词条)(See also jamming)

配乐(Incidental music), 183

独立作曲家(Independent composers), 125

印度音乐(Indian music), 13; 152

印度乐队(Indie bands), 60; 67; 214 页脚注

个人创造(Individual creativity)

作曲家(Composers), 122; 134-5; 138; 145; 146-7; 149

即兴创作(Improvisation), 163; 167-8

交互式音频设计(Interactive audio design), 208-9

唱作者(Singer-songwriters), 72; 98

也可查看天才创作家(See also creator as individual genius)

创新(Innovation)

DJs 120

即兴创作(Improvisation), 168

交互式音频设计(Interactive audio design), 191; 192-3; 194; 195; 196; 197; 198; 201-3; 206-7; 208; 209

教学法(Pedagogy), 251

乐器作为作曲工具(Instrument as tool for composition)

交互式音频设计(Interactive audio de-

sign), 181-210
音乐行业(Music industry), 217
权力(Power), 219-20; 221
实践视角(Practice perspective), 224;
232; 235
跨文化创造力(Intercultural creativity)
作曲音乐(Composed musics), 122; 128
唱作者(Singer-songwriters), 72-3;
86; 94-5; 96; 97; 98
互联网(Internet)
音乐创造力概念(Conceptions of
musical creativity), 16-17
习性(Habitus), 16
教学法(Pedagogy), 249; 251-2
技术中介(Technological media-
tions), 228-9
解释VS理解(Interpreting versus under-
standing), 267
访谈(研究方法学)(Interviews (re-
search methodology)), 264-5
苹果手机(iPhone), 16; 183; 184; 185;
207
iPods 228
伊朗传统音乐(Iranian traditional mu-
sic), 85-90; 94-6
爱尔兰传统音乐(Irish traditional mu-
sic), 131-2; 163-9
iTunes 52

J

迈克尔·杰克逊(Jackson, Michael), 14;
74-5
米克·贾格尔(Jagger, Mick), 119
Jam2Jam 224; 227; 247
詹姆斯·詹姆森(Jamerson, James), 64
Jamming,

Jamming 干扰台

原创乐队(Originals bands), 53; 54;
66-7
唱作者(Singer-songwriters), 80; 84
同见“即兴创作”词条(See also im-
provisation)
日本音乐(Japanese music), 2; 85; 153
凯斯·杰瑞(Jarrett, Keith), 169
瓜哇音乐(Javanese music), 13; 19 页脚
注; 31; 152
爵士乐(Jazz)
习性(Habitus), 35
即兴创作(Improvisation), 13; 35;
94; 144; 153; 161-2; 171
误识(Myths), 22; 23; 30
詹兹(Jazzie), 101; 103-7; 120; 274
比利·乔(Joel, Billy), 74
艾尔顿·约翰(John, Elton), 69; 74; 86
合资企业, 原创乐队(Join enterprise,
originals bands), 68
瑞奇·李·琼斯(Jones, Richie Lee), 22
Jump Jump Dance Dance 乐队(Jump
Jump Dance Dance), 102 页脚注; 116
公正和教学法(Justice, and pedagogy),
251

K

开普终曲(Kaap Finale), 163
“蓝色万花筒”(Kaleidoscope Blue), 77; 83
利亚·卡尔多斯(Kardos, Leah), 46-7;
54-60; 61; 65; 68; 274
黛博拉·凯塞尔(Kayser, Deborah), 137
杰罗姆·科恩(Kern, Jerome), 73; 86
卡罗尔·金(King, Carole), 69
拉蒂姆·戈拉尔(Kolar, Radim), 160
韩国音乐(Korean music), 85

L

山姆·拉莫尔(La More, Sam), 102 页脚注
 Lady Gaga 25
 莱克斯·雷科(Lake, Lex), 54; 55; 58-9
 Laser Laser(苹果手机 app) 183; 184 劳(Lau), 168
 约翰·劳森(Lawson, John), 163
 学习(查看训练和学习)(Learning see training and learning)
 合法性和创作歌手(Legitimacy, and singer-songwriters), 85
 约翰·列侬(Lennon, John), 69; 74; 86
 安妮·蓝妮克丝(Lennox, Annie), 86
 西蒙·拉维克(Groove Terminator)(Lewicki, Simon) 102; 114-18; 120; 275
 利昂娜·刘易斯(Lewis, Leona), 36
 交换音频设计中的许可音乐(Licensed music, in interactive audio design), 200; 201
 “生命音乐”(Lifemusic), 159; 160-1; 162; 168; 275
 利萨·莉姆(Lim, Liza), 127-8; 135-41; 275
 聆听创造(Listening creativity), 122
 弗兰兹·李斯特(Liszt, Franz), 12
 LittleBigPlanet(小小大星球), 187; 188 及脚注; 193; 195; 196; 197; 198; 201
 Little Scale 乐队(Little Scale), 206
 刘轩(Liu, Shiuian), 101-2; 107-11; 120; 275
 现场编码(Live coding), 150; 153; 168-78; 179; 180
 作者身份(Authorship), 226
 音乐行业(Music industry), 217
 教学法(Pedagogy), 252

实践视角(Practice perspective), 225; 235; 238

本地化另类音乐(Localized alternative music), 120

弗兰克·罗瑟(Loesser, Frank), 73

循环混合网站(Loop mixing websites), 16

Loops(循环乐)(Loops), 201

“低俗艺术”(“low art”), 217 及脚注

M

误识(Myths), 23

唱作者(Singer-songwriters), 81

史蒂夫·麦基(MacKay, Steve), 46-54; 61; 65; 69-70; 71; 274

Madden 系列游戏(Madden), 182 页脚注

麦当娜(Madonna), 75; 239-40

帕斯卡·马克尼斯(Makonese, Pascal), 77 页脚注; 84

“玛莱卡”项目(Malaika's Project), 77 及脚注; 84

毛利大会堂(Maori meeting houses), 14-15

木卡姆(Maqam), 13; 152

马歇·马叟(Marceau, Marcel), 74 页脚注

约翰尼·马尔(Marr, Johnny), 86

汤米·马尔斯(Mars, Tommy), 64

乔治·马丁(Martin, George), 69

萨尔瓦多·马蒂拉诺(Martirano, Salvatore), 129

混搭技术(Mashups), 16; 36; 103; 104; 117; 118

麦基·玛塔塔(Matala, Mikey), 248

Matrix Online(Matrix Online, The), 186 页脚注

最大MSP(Max MSP), 62
Maxis Studio 192
拇指琴演奏者(Mbira players), 12
迈克尔约翰·麦卡锡(McCarthy, Michael John), 61; 65; 66; 67-8
保罗·麦卡特尼(McCartney, Paul), 69; 74; 86
戴蒙·麦金农(McKinnon, Damon), 49
Media Molecule(音频分子公司)(Media Molecule), 187-8; 193-4; 198
中介模式(Mediating modalities), 178 页脚注; 208 页脚注; 227-30; 231-2; 276-7
儿童音乐创造力记录(Children's accounts of musical creativities), 256
元创作(Meta-composition), 123
元-音乐语言(Meta-musical language), 257
《金属齿轮视频游戏传奇》(Metal Gear Video Games Saga), 186
方法论和方法(Methodology and methods), 263-70
微软 Kinect 系统(Microsoft @ Kinect system), 199; 208
米克(Mikko), 63 页脚注; 66 页脚注; 67 页脚注
内阁之声(Ministry of Sound), 102 页脚注; 114
移动爵士咖啡馆(Mobile Jazz Café, The), 77 及脚注; 83-4; 274
“模型”(“mokups”), 133-4
詹尼尔·莫娜(Monae, Janelle), 76
月亮行走(Moonwalk), 74
金姆·摩尔(Moore, Kim), 61; 65; 66; 68
范·莫里森(Morrison, Van), 22
莫里西(Morrissey), 86

激励(Motivation)

交互式音乐设计(Interactive music design), 202; 205
教学法(Pedagogy), 250
唱作者(Singer-songwriters), 79
沃尔夫冈·阿玛德乌斯·莫扎特(Mozart, Wolfgang Amadeus)
观众(Audience), 32
创作过程(Creative process), 8-9; 22; 27; 28; 144
即兴创作(Improvisation), 11; 150
误识(Myths), 21; 22; 23; 26; 28
C大调双簧管协奏曲9(Oboe Concerto in C major 9)
斯图尔特·默多克(Murdoch, Stuart), 60
音乐产业(Music industry), 215-18
音乐老师/讲师(Music teachers/lectures)
作曲家(Composers as), 125-6; 129
音乐职业等级(Hierarchy of music careers), 2
同见“培训和学习教学法”词条(See also pedagogy training and learning)
“未来音乐”节目(Musical Futures programme), 248
音乐学家(Musicologists), 8 页脚注
具象音乐(Musique concrete)(Musique concrete), 183
My Lithium and Me(MLM) 46-7; 54; 55; 59; 60; 68; 274
误识(Myths), 19-26; 37-8
关于儿童的音乐创造力(About children's music creativities), 23; 25; 278-81
作曲被视作“固定”(Composition as fixed), 29-30

作曲被视作“个体”(Composition as object), 28-9
作曲历史(Of compositional history), 26-8
主流论述, 构成(Dominant discourse, constructions of) 32-7
声音(Voices), 30-2

N

实践叙述性描述(Narrative description of practice), 267
叙事研究(研究方法)(Narrative inquiry (research methodology)), 268-70
叙事性社会学研究方法到叙事研究(Narrative sociological approach to narrative inquiry), 268
罗希·娜斯(Nasehi, Roshi), 75-6; 85-97; 224; 226; 233; 274
瓦希德·纳斯什(Nasehi, Vahid), 94
本土乐器(Native Instruments), 184
网络创造(Networked creativity), 228
九寸钉乐队[Nine Inch Nails(NIN)], 17; 44及脚注; 45页脚注; 70
任天堂(Nintendo), 187; 192; 204; 207; 208
非剧情内音乐(Non-diegetic music), 183
北方灵魂乐(Northern Soul), 104

O

伊尔拉·奥·莱昂纳德(O'Lionaird, Iarla), 131
绿洲合唱团(Oasis), 33页脚注
倾斜策略(Oblique Strategies), 57及脚注; 59
奥运会开幕式(Olympic Games open-

ing ceremonies), 220
一次性完成(One-shots), 201
独创性(Originality), 43-71
芯片音乐(Chiptunes), 206
作曲家(Composers), 140
音乐创新力概念(Conceptions of musical creativity), 9; 10
DJs 120
音乐行业(Music industry), 215-17
原创乐队(Originals bands), 67; 71
权力(Power), 221
实践视角(Practice perspective), 230-3
临时性中介模式(Temporal mediating modalities), 227
奥齐·奥斯本(Osbourne, Ozzy), 250
音乐所有权(Ownership of music), 20; 125

P

玛丽·潘顿(Panton, Mary), 163
埃文斯·帕克(Parker, Evan), 162
巴赫斯电台(Pars Radio), 75; 85; 86-7; 90-6; 274
参与式创造力(Participatory creativity), 187
作曲音乐(Composed musics), 122
原创乐队(Originals bands), 43; 44; 47; 51; 67; 71
唱作者(Singer-songwriters), 83
也可查看粉丝参与的互动创造力
(See also fan-generated participatory creativity)
罗伯·帕特森(Paterson, Rob), 101; 111-14; 120; 274
罗伯·佩顿(Paton, Rod), 157; 159-63; 168; 275

教学法(Pedagogy), 237-42; 262
 评价和学生音乐创造力活动(Assessment and student engagement in musical creativities), 258-61
 创作者身份, 形式(Authorship in composition, forms of), 253-8
 在协作教学法合作情境构建音乐创造力(Building musical creativities in collaborative pedagogic partnership contexts), 242-6
 数字技术(Digital technology), 246-53
 交互式音频设计(Interactive audio design), 185; 186; 203
 技术中介(Technological mediations), 228-9
 同见“培训和学习”词条(See also training and learning)
 派瑞·尤布(Pere Ubu), 92
 完美主义(Perfectionism, 1), 189
 表演创造力(Performance creativity), 227
 作曲音乐(Composed msics), 122; 124; 127 页脚注; 130; 131; 133; 134-5; 138-9; 144; 145; 147
 DJs 100; 113; 114; 120
 即兴创作(Improvisation), 153
 唱作者(Singer-songwriters), 92
 表演中创作(Performance-composition creativity), 122; 124; 127 页脚注; 130; 131; 133; 134-5; 138-9
 戴维·裴仑(Peron, Dave), 62
 波斯音乐(Persian music), 13; 152
 个人建构心理学(Personal Construct Psychology), 264
 音乐创造力现象学阅读(Phenomenological readings of musical creativities)

剧本(Play), 11
 警察(Police, The), 36
 科尔·波特(Porter, Cole), 73; 86
 权力和音乐创造力(Power and musical creativities), 219-22
 实践原则(Practice principles), 229-30; 231-2; 277
 布尔迪厄理论(Bourdieu's theory), 17-18
 儿童音乐创造力描述(Children's accounts of musical creativities), 256
 原创乐队(Originals bands), 44; 45; 46
 教学法(Pedagogy), 242; 243
 唱作者(Singer-songwriters), 72
 艾迪·普雷沃斯特(Prevost, Eddie), 156
 页脚注
 王子(Prince), 75
 产生创新力; 原创乐队(Production creativities, originals bands), 43; 46; 47; 56
 多变的职业主义观(Protean careerism), 46; 85
 心理测验法到创新力评价(Psychometric approaches to assessment of creativity), 258
 “爹地波夫”(Puff Daddy), 36
 杜都·普卡瓦纳(Pukwana, Dubu), 90
 朋克(Punk), 45
 克里斯蒂安·波塞尔(Purcell, Kristian), 47; 55; 58; 59

Q

“四重人格”(Quadrophenia), 33
 研究的质量; 判断的准则(Quality of research, criteria for judging the), 268; 276
 皇后(Queen), 250

R

发散性创造(Radactive creativity), 234
 电台司令组合(Radiohead), 67 页脚注;
 86; 94; 113
 拉迦(Raga), 13; 152
 理性主义(Rationalism), 263
 锐舞(Raves), 101 页脚注
 自省(Reflexive self), 97; 145
 接力创造力(Relayed creativity), 228
 宗教仪式(Religious ceremonies), 35-6
 R. E. M. 73
 混音[Remixing(turndabbling)], 36; 103;
 105; 108; 113; 114; 117; 118; 119; 120
 文艺复兴音乐, 即兴创作(Renaissance
 music, improvisation in), 13
 可复制创造(Reproductive creativi-
 ties), 14
 研究方法论和方法(Research method-
 ology and methods), 263-70
 尊重, 音乐家的惯习(Respect, and mu-
 sicians' habitus), 92
 特伦特·雷泽诺(Reznor, Trent), 17; 44
 及脚注; 45 页脚注; 70
 凯斯·理查德(Richards, Keith), 119
 蕾哈娜(Rihanna), 25
 特里·赖利(Riley, Terry), 141
 摇滚乐队(Rock Band), 182;
 摇滚音乐家, 集体创新的本质(Rock
 musicians, collective nature of creativ-
 ity), 14
 理查德·罗杰斯(Rodgers, Richard), 69
 马修·鲁斯(Roles, Matt), 47; 54; 55;
 58-9
 滚石乐队(Rolling Stones), 26; 119; 128
 浪漫主义的典型创作天才(Romantic
 stereotypes of creator as individual ge-

nius), 2; 3; 9; 10

浪漫主义和资产阶级主观主义(Ro-
 manticism, and bourgeois subjectivi-
 ty), 35 页脚注
 保罗·罗斯(Ross, Paul), 56; 59
 凯斯·罗伊(Rowe, Keith), 156 页脚注
 Run DMC 106
 马克·拉塞尔(Russel, Mark), 163
 谢恩·拉塞尔(Russel, Shane), 49
 保罗·卢瑟福(Rutherford, Paul), 162

S

保罗·萨维基(Savage, Paul), 60; 66; 67
 皮耶·舍费尔(Schaeffer, Pierre), 174
 安顿·辛德勒(Schindler, Anton), 24 页
 脚注
 皮特·施密特(Schmidt, Peter), 57 页脚
 注
 阿诺德·勋伯格(Schonberg, Arnold),
 207
 约翰·斯科菲尔德(Scofield, John), 62
 乐谱(Scores, musical), 29; 124; 125;
 127 页脚注; 130; 131; 134; 140; 143;
 147
 亚当·司各特(Scott, Adam), 46-47;
 51; 60-8; 274
 托尼·斯科特(Scott, Tony), 185
 世嘉(Seга), 183
 音乐家精选(研究方法)(Selection of
 musicians (research methodology)),
 263-4
 自我与社会的作者身份(Self-social au-
 thorship), 229-30; 275
 劳伦斯·希夫(Sheaf, Lawrence), 156 页
 脚注
 菲利普·希勒(Shearer, Philip), 112 页脚

注

希瓦(Shiva), 56
修纳传统音乐(Shona traditional music), 84
唱作者(Singer-songwriters), 72-99
音乐产业(Music industry), 217
权力(Power), 221
实践视角(Practice perspective), 224; 231; 233
临时性中介模式(Temporal mediating modalities), 227
《歌星》(Singstar), 16
游戏(Sinister), 182
保罗·斯洛克姆(Slocum, Paul), 206
雪地巡游者乐队(Snow Patrol), 36
创新力的社会方面因素(Social aspects of creativity), 213-14
作曲家(Composers), 139-40; 141; 144; 145; 146-7; 149
即兴创作(Improvisation), 154; 161; 162; 167; 213
音乐创新力的实践视角(Practice perspective of music creativities), 223
教学法(Pedagogy), 252
社会作者身份(Social authorship), 225-6
社会网络(Social networking), 217
音乐创造力概念(Conceptions of musical creativity), 16-17
DJs 106
交互式音频设计(Interactive audio design), 193
原创乐队(Originals bands), 51; 52; 70
社会写实主义方法到音乐创新力的社会生产(Social realist approach to the social production of musical creativity), 17

社会的-文化的作者身份(Socio-cultural authorship), 229-30; 276
音乐创造力的社会学阅读(Sociological readings of musical creativities), 267
声音明信片(Sonic Postcards), 251-2
Sonus 1 and Sonus 2 (苹果手机 app) 183; 185; 207
安德鲁·索瑞声(Seresen, Andrew), 169; 172; 173
Soul II Soul 101; 103-7; 274
音箱设计(Sound design), 183
SoundJunction (一个音乐网站) 251
南非文达人(South Africa, Venda people), 19; 25-6
太空入侵者(Space invaders), 192
布兰妮·斯珀尔斯(Spears, Britney), 25
及脚注 11
蜘蛛 & I(Spiders & I), 54; 68; 274
Split Enz (乐队)(Split Enz), 74
自发性行为和即兴创作(Spontaneity, and improvisation), 11; 13; 151-2; 153
《孢子》游戏(Spore), 192-3
布鲁斯·斯普林斯汀(Springsteen, Bruce), 75
卡尔赫因兹·斯托克豪森(Stockhausen, Karlheinz), 130; 131
伊戈尔·费奥多罗维奇·斯特拉温斯基(Stravinsky, Igor Fyodorovich), 32, 130
街头乐队(苹果手机 app)(Street Orchestra(Iphone app)), 16
学生声音(Student voice), 280
风格混合(Style mixing), 15; 252
尺八(日本的一种5孔竹笛)(Syakuhachi), 153
音乐创造力的系统模式(Systems mod-

el of music creativities), 223-4; 225

T

接招合唱团; 接招乐队 (Take That), 14; 34; 73

“说——画”研究工具 (“talk-and-draw” research tool), 255

音乐创造力的“品味文化” (“taste cultures” of musical creativities), 239; 241; 245

伯尼·托平 (Taupin, Bernie), 69; 74; 86

技术性中介模式 (Technological mediating modalities), 227; 228-30; 276-7

临时性中介模式 (Temporal mediating modalities), 227-8; 229-30; 276

理查德·托马斯 (Thomas, Richard), 85; 92; 93; 95

瑞秋·思雷福尔 (Threlfall, Rachel), 85; 90, 92, 93, 95

约翰·蒂尔伯里 (Tilbury, John), 156 页脚注

凯斯·蒂皮特 (Tippett, Keith), 89; 90

阿蒙·托宾 (Tobin, Amon), 183

户田信子 (Toda, Nobuko), 186

音锤公司 (Tonehammer), 184

“今夜独好” (Tonight Only), 102 页脚注

大卫·托普 (Toop, David), 154-9; 275

TOPLAP 177-8

Topology 乐队 (Topology), 122; 127 页脚注 9; 141; 142; 143; 144; 145; 225; 275

托兰斯创造思维测验 (Torrance Tests of Creative Thinking), 258

《城中大盗》 (The Town), 186

皮特·汤森 (Townshend, Peter), 73

训练和学习 (Training and learning)

作曲家 (Composers), 123; 126; 129; 130; 137; 138; 141; 148

DJs 107; 108; 112

即兴创作 (Improvisation), 150; 151; 156; 157-8; 162-3; 164-5; 166; 169; 174

交互式音频设计 (Interactive audio design), 188-90; 204-5

现场编码 (Live coding), 169; 174

原创乐队 (Originals bands), 57; 61-2; 64-5

唱作者 (Singer-songwriters), 77-8; 79, 80; 81-2; 83; 87-9; 93

也可查看教学法 (See also pedagogy)

实践变革性本质 (Transformative nature of practice), 266

Tree Wave 206

翻唱乐队 (Tribute bands), 52

《创·战纪》 (Tron Legacy), 184

信任问题 (Trust issues), 92; 116

土耳其音乐 (Turkish music), 13; 152

录音转播 (混音版本) [Turntabling (remixing)], 36; 103; 105; 108; 113; 114; 117; 118; 119; 120

“十二英尺忍者”乐队 [Twelve Foot Ninja (TFN)], 46-54; 68; 224; 230-2; 274

Twitter (一种社交网络) 推特 (Twitter see social networking)

U

U2 75

理解 vs. 诠释 (Understanding versus interpreting), 267

独一无二, 原创乐队 (Uniqueness, originals bands), 66-7, 71

未知设备(Unknown Devices), 158-9
多恩·艾普肖(Upshaw, Dawn), 128;
130 页脚注; 131
用户产生的创造力(User-generated
creativity)
音乐创造力概念(Conceptions of
musical creativity), 17
交互式音频设计(Interactive audio
design), 181; 186; 187; 193; 195-9;
208-9

V

评价实践的有效性(Validity of assess-
ment practices), 259-60
文达人(Venda people), 19; 25-6
视频游戏(Video games), 16; 181-210
越南音乐(Vietnamese music), 23; 28;
124
哈维·文森(Vinson, Harvey), 61
“集体之声”(Voice Collective, The), 77
及脚注; 83-4
音声和误识(Voices, and myths), 24-5,
30-2

W

理查德·瓦格纳(Wagner, Richard), 34;
240
汤姆·维特斯(Waits, Tom), 22
朱迪·沃森(Watson, Judy), 135
艾丽卡·怀特克里(Whitacre, Eric), 229
谁(Who), 33; 73
布莱恩·威尔逊(Wilson, Brian), 21
女性音乐家 查看性别(Women musi-

cians see gender)

创作室及创作的音乐(Workshopping,
composed musics), 134
世界音乐, 神话(World Music, myths),
22

X

刘轩(XUAN), 101-2; 107-11; 120; 275

Y

马修·意金(Yee-King, Matthew), 175
威廉·约克(York, William), 130
汤姆·约克(Yorke, Thom), 67 页脚注;
86
肯尼思·扬(Young, Kenneth), 187-203;
209; 224; 275
YouTube 视频(YouTube)
DJs 106
现场编码(Live coding), 173
Lux Aurumque(金色之光)(Lux Au-
rumque), 229
原创乐队(Originals bands), 51; 70

Z

法兰克·扎帕, 发明之母乐队(Zappa,
Frank, and The Mothers of Inven-
tion), 44; 64; 71; 142; 145
津巴布韦传统音乐(Zimbabwean tradi-
tional music), 12; 84
Zoey Van Goey(ZVG) 乐队(Zoey Van
Goey(ZVG)), 46-7; 60-8; 224; 274
约翰·佐恩(Zorn, John), 62

译后记

大多数人认为，音乐创造是一种特殊的实践方式，或许只有“伟大的作曲家”这类群体才可以在此领域内成就一番作为。但事实并非如此。《实践中的音乐创造》这本书全面论证了音乐创造存在于任何群体与个人之中的可能性，并运用布尔迪厄的社会学理论赋予了音乐创造力更广泛、更深刻的内涵。

“音乐创造力”是音乐领域中非常重要但仍然充满神秘色彩的研究课题。对于国外关于音乐创造力的研究，可追溯到上世纪二十年代。随着达尔克罗兹、柯达伊、奥尔夫等音乐教学体系的逐渐完善，音乐创造行为开始受到研究者的关注。到了五十年代，心理学界开始关注创造力研究，相继出现了一大批研究者，如，吉尔福特（Guilford）、托兰斯（Torrance）、阿玛拜尔（Amabile）、沃恩（Vaughan）、韦伯斯特（Webster）、奇特森克米哈伊（Csikszentmihalyi）、斯滕伯格（Stenberg）等。他们作为创造学的领军人物，在创造力的内涵界定、测量评价等方面提出了自己卓越的见解，带动了大创造学学科的发展。自此之后，音乐界对音乐创造力的研究兴趣被唤起，学者们也试图解开音乐与创造力培养之间的关系。此时期，创造力的定义、创造力教学的意义，以及在教学中的创造教学的方法等问题都开始被研究与探讨。20世纪末，音乐创造力的研究变得越来越全面，人们不仅关注音乐创造的行为和过程，还关注音乐创造者和创造性的音乐产品。但音乐创造力研究真正开始系统性展开还是始于本世纪初，所涉及的研究内容逐步聚焦至音乐学科中具体的创造性活动、行为方式，讨论在具体的授课过程中怎样开发学生的思维、鼓励学生运用音乐材料去探索、思考与创作音乐等等。

近年来，国内大创造性学科取得了一定的成果，但音乐创造力研究起步相对较晚，大陆还没有音乐创造力的相关专著，硕博学位论文也寥寥无几，涉及的理论研究与实践研究都比较缺乏，此领域的研究还亟待提升。

从国内外关于音乐创造力研究的整体情形而言，对于音乐创造力的真正内涵和测评研究在学界仍存有争议，实践中的音乐创造行为和教学中的音乐创造力培养研究也有待进一步加强。

《实践中的音乐创造》运用案例研究法，对当代19位在音乐创新实践中具有卓

越表现的音乐人进行了研究，帮助搭建了音乐行业与教育、艺术家与教育者之间的桥梁和合作关系，并对“音乐创造力”的概念与内涵进行了扩展，把创造者视为天才的浪漫主义的陈旧想法、以及主流西方音乐和流行音乐论述的霸权力量进行了批判性分析，指出了不存在适用于所有音乐的单一音乐创造力，而是多样化的音乐创造力的存在，对音乐创造力的社会构建提出了全新视角。

《实践中的音乐创造》的作者帕梅拉·伯纳德是国际上音乐创造力领域研究的领军人物，她曾参与多个国际艺术教育组织及国际性合作研究项目，活跃于国际音乐教育学术的舞台。她关于音乐创造力的诸多研究包括论文、期刊论文和书目章节等形式，其总数超过百篇，代表了英国、甚至是世界的前沿，与此同时她还负责《国际艺术教育研究手册》中“创造力”词条的编辑工作。我们有理由相信，《实践中的音乐创造》能带给我国音乐创造力的理论研究者与实践者以丰富的启迪。

我很荣幸地翻译了帕梅拉·伯纳德的这本著作。在翻译过程中我恰逢攻读博士学位，随着此书的翻译工作推进，我也对音乐创造力领域的研究产生了浓厚的兴趣，最终完成的博士论文也与此相关，题目为《中小学音乐创造力教学的理论研究和实践探索》，此论文的撰写受到了《实践中的音乐创造》一书的极大启发。音乐创造力是一个有重要研究意义的课题，我将持续关注与此相关的国际研究动态，并致力于这一领域的探索与研究。

此书的翻译历时三年之久，经过了初译、校译和补译的过程。在整个翻译过程中，我以学习和研究的姿态投入到其中，由于书中大量运用社会学、文化学和经济领域的词汇，使得这项翻译任务异常艰辛。我尽量做到忠实于原文内容和表达风格，但由于本人水平有限，译文中势必存在不少错漏与缺陷，敬请专家批评指正。

在这里，我还要由衷的感谢作者伯纳德教授，她对我的信任给予了我这次翻译如此分量著作的机会，更要感谢我的导师谢嘉幸教授，他对我此次的翻译一直给予悉心的指导与热切的关怀！

喻 意

2015年于中国音乐学院



《实践中的音乐创造》一书有力地纠正了关于音乐创造力的一些谬误和过时的观念——尽管这些谬误还常常被个别艺术家运用于实践之中。本书认为有必要对现实实践中的“音乐创造力”概念给予更加宽泛的诠释，与此同时，本书还研究了多样化的音乐创造力是如何在实践中被音乐领域的职业音乐人（包括作曲家、即兴创作者、唱作者、原创乐队、DJ、现场编曲人和交互音频设计师）承认并应用于交流之中的。本书运用了布尔迪厄的理论方法，以社会学的视角对音乐创造力进行了分析，希望有助于日后音乐教学方法的转变。

所有对音乐、创造力、音乐产业、音乐创造力教育有兴趣的老师、学生、学者、教育官员、研究人员、督学和顾问、导师、政策制定者以及父母都会发现《实践中的音乐创造》一书的阅读价值。这本书会成为音乐界创造力方面代表性的论著，也会成为本科生、研究生、高等教育和各年级老师们的必读书目。对于音乐领域的专家和任何对音乐及其创造力有兴趣的人来说，这本书都有极高的价值。

帕梅拉·伯纳德是英国剑桥大学教育系的资深讲师，她针对音乐创造力进行的研究曾通过论文、期刊文章和书目章节等途径得以发表或出版，代表了英国乃至世界的学术研究前沿。她与人合作编写有《数码科技教音乐》（三联书店出版社，2008年）、《创造性学习和我们如何记录》（特伦特姆出版社，2007年）、《艺术教育中的反省性实践》（斯普林格出版社，2006年）和《不列颠音乐教育期刊》，她还是《国际艺术教育研究手册》（斯普林格出版社，2007年）中“创造力”部分的编辑，并在《牛津音乐教育手册》（牛津大学出版社，2012年）中负责“音乐创造力实践”部分的编写。



封面图片：《音乐创造》，2011 © Kristian Purcell

封面图片是艺术家以一种视觉呈现的方式，来表达对本书中所描述的多元音乐创造的理解。视觉画面可以有多种不同的体现形式，而这幅图是为了体现音乐创作中多样性的过程和方法而作。

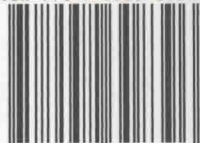
www.kristianpurcell.com

封底照片：本书封面画作者、艺术家克里斯蒂安·珀赛尔与本书作者帕梅拉·伯纳德在此画作前合影。



分类建议 音乐理论

ISBN 978-7-5523-0839-6



9 787552 308396 >

定价：58.00 元